

KYYNELEET NAURURYPYISSÄ

Materiaaliin kätkeyty animaation vakava leikki



Taiteen maisterin opinnäyte
Marika Laine

Aalto-yliopisto
Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu
Elokuvataiteen ja lavastustaiteenlaitos
Elokuva- ja TV-lavastuksen suuntautumisvaihtoehto
30.8.2015

TIIVISTELMÄ

Kyysneleet naururypyissä -opinnäyte tarkastelee tekijälle merkityksellisten henkilökohtaisten kokemusten ja teemojen siirtymistä nukkeanimaation tarinankerrontaan, erityisesti animaationukkeeseen ja lavastukseen. Opinnäyte kuvaa animaation sallivuutta, nukkeanimaation korostunutta materiaalisuutta ja käsinkosketeltavuutta henkilökohtaisesti sopivien ilmaisukeinojen lähtökohtina.

Lavastajana, nukkeanimajana ja psykologina kiinnostavaa taiteellisessa ilmaisussa on, mitkä asiat herättävät taiteilijassa pinnan alla olevat ylläkkeet, vapauttavat tunteiden kiinnikkeet ja kädet ilmaisemaan sisäistä maailmaa. Tekijälähtöisesti innostavaa ja ravisuttavaa on henkilökohtaisten kokemusten siirtyminen sormenpäistä konkreettiseen materiaaliseen objektiin ja osaksi taiteellista ilmaisua.

Opinnäytteen taustoittava osuus on jaettu neljään osaan. Ensiksi käsitellään animaatiomediaa ja -taidemuotoa opinnäytteessä käytetyn animaation sallivuus käsitteen valottamiseksi. Tässä yhteydessä käytetty sallivuus -termi pitää sisällään tekijöitä, kuten animaatioilmaisun monimuotoisuus ja vapaus, animaation erityinen kieli ja maailma sekä sisäänrakennettu henkilökohtaisuus. Toiseksi nostetaan esiin animaationukkeeseen hahmona liittyviä piirteitä. Kolmanneksi käsitellään nukkeanimaation materiaalisuutta, visuaalista haptisuutta ja nukkeanimaation valmistamisen käsityöluonnetta. Viimeisenä tarkastelussa ovat nukkeanimaation lavastukseen liittyvät kysymykset.

Opinnäytteen taiteellinen osa on Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitoksen Animaatiokurssilla syntynyt stop motion -nukkeanimaatio *Balcony at the end of the world* (2014). Taiteellisen prosessin kuvaus keskittyy nukkeanimaation Bunkkeri -kohtaukseen. Rajausta perustuu siihen, että kohtauksessa tarinan lähtökohdat, käsikirjoitus, hahmot, lavastus, rekvisiitta ja puvut muodostavat teemallisesti ja visuaalisesti yhtenäisen kokonaisuuden. Kohtauksessa tulevat esiin kaikki tutkimuskysymyksen vaatimat teemat. Kyseisen kohtauksen kautta esiteltävät nukkeanimaation erityispiirteet ovat yleistettävissä koko elokuvaan. Tutkimusmenetelmä on laadullinen ja tekijälähtöinen tutkimus, jossa henkilökohtaisia kokemuksia, havaintoja ja ajatuksia peilataan aikaisempaa animaatiokirjallisuutta ja -tutkimusta vasten.

Nukkeanimaation erityispiirteet tarjoavat taiteilijalle ilmaisumahdollisuuksia, joista osa liittyy animaatiomedian ja -taidemuodon erityiseen luonteeseen eli edellä mainittuun sallivuuteen. Osa mahdollisuuksista sitoutuu nukkeanimaation valmistamisen erityispiirteisiin, erityisesti prosessin materiaalisuuden keskeisyyteen ja käsinkosketeltavuuden kautta nukkeanimaation käsityöelementteihin. Taiteilijan kosketus ja suhde käsillä olevaan materiaaliin on olennainen osa nukkeanimaatiota. Animaation maailma rakentuu sitä kautta. Kosketuksessa muodostuvat animaation kantamat merkitykset. Lopulta osa piirteistä on sidoksissa taitelijuuteen, mikä pohjaa persoonallisuuteen ja henkilökohtaisten kokemusten käyttöön ilmaisun käyttövoimana. Näistä mahdollisuuksista rakentui taiteilijalle sopiva ilmaisukeino. Nukkeanimaation keinoin vapautuvat kertomista odottavat tarinat.

Avainsanat: animaatio, nukkeanimaatio, stop motion, materiaalisuus, haptinen visuaalisuus

KIITOS

Kiitos Jouni, Anshelm ja Wilhelm, joiden kotia ovat vuosikaudet täyttäneet nuket, oudot esineet ja tunkioilta kaivetut materiaalit tämän yhteisen matkan aikana.

Kiitos myös Elokuva- ja lavastustaiteen latokselle innostavasta Animaatiokurssista, jonka jatkumoa opinnäyte on. Samalla kiitos *Valvoja* ja *Sanomavirta* animaatioryhmille, joiden toisenlaisia visioita ja toteutuksia oli ilo seurata.

Lämmin kiitos opinnäytteeni ohjaajalle Tuula Leinoselle, jolla on riittänyt sekä ymmärrystä että tietotaitoa tämän opinnäytteen äärellä. Kiitos Leena Iisakkala ja Panu Saarikuru kielenhuollollisesta avusta.

Viimeisenä erityisen suuri kiitos kumarruksen kera Balcony at the end of the world työryhmälle: Leo, Markus, Tommi ja Ville.



SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ KIITOS

1. JOHDANTO.....	1
1.1. Hengen puhaltaminen	1
1.2. Lavastajan, nukentekijän ja psykologin silmin.....	1
1.3. Keskeiset teoriat.....	2
1.4. Aineisto.....	2
1.5. Rajaukset.....	2
1.6. Tutkimuskysymys.....	3
2. TAUSTOITTAVA LUKU.....	4
2.1. PIENI SALLIVA LIIKE.....	4
2.1.1. Animaation sallivuus.....	4
2.1.2. Epätodellisen totta.....	5
2.1.3. Näkijänä, tekijänä ja naisena.....	5
2.1.4. Pienen maailman suurenmoinen kieli.....	6
2.1.5. Perinteinen animaationukke digitaalimaisemassa.....	8
2.2. OLEMASSA, MUTTA EI ELOSSA.....	8
2.2.1. Animaationukke.....	8
2.2.2. Hahmon rakentumisen ehtoja.....	11
2.2.3. Hieman outo, jossain määrin puistattava.....	12
2.3. KÄSIN KOSKIEN Nukkeanimaation materiaalisuus.....	13
2.3.1. Aluksi.....	13
2.3.2. Materiaalisuus.....	14
2.3.3. Haptinen visuaalisuus.....	15
2.3.4. Arkiympäristön objektit materiaalisuuden tunteen herättäjinä.....	16
2.3.5. Materiaaleihin sitoutuvat muistot.....	17
2.3.6. Epätäydellisyys materiaalisuuden kokemuksen herättäjänä.....	17
2.3.7. Käsinkosketeltavuus.....	17
2.4. NÄKYVÄKSI TEKEMINEN Nukkeanimaation lavastus.....	18
2.4.1. Maailman horjuttaminen.....	18
2.4.2. Pienen suuri.....	19
2.4.3. Epätäydellisyyden suru ja ilo.....	20
3. BALCONY AT THE END OF THE WORLD.....	20
3.1. ANIMAATIO TYÖNIMELLÄ DYSTOPIA.....	21
3.1.1. Projekti.....	21
3.1.2. Elokuvan kokonaisilmeestä.....	22
3.2. MAANALAINEN MAAILMA MIELEN SISÄLLÄ.....	24
3.3. ALUMIINILANKAA JA LATEKSIA.....	26
3.3.1. Konkreettiset päätökset ja toimet matkalla nukesta hahmoksi.....	26
3.3.2. Bunkkerin nuket.....	28
3.4. HARMAA.....	30
3.4.1. Bunkkerin lavastuksesta.....	30
3.5. ENTÄ JOS.....	33
4. POHDINTA.....	34
4.1. KYYNELLEET NAURURYPYISSÄ.....	34
4.1.1. Sallivuus.....	35
4.1.2. Aikuisen vakava leikki.....	36
4.1.3. Mielensisäiset hahmot.....	37
4.1.4. Mistä tämä nousee.....	37
4.2. TUMMA KARHEUS PEHMEYDESSÄ.....	39
4.2.1. Materiaalin ja tekijän vuoropuhelu.....	39
4.2.2. Kädenjälki.....	39
4.2.3. Materiaalin arvaamattomuus.....	40
4.2.4. Mitä vielä?.....	41
5. LOPUKSI.....	42

LÄHTEET

1. JOHDANTO

1.1. Hengen puhaltaminen

Nukkeanimaatio

Animaatio on liikkuviin kuviin perustuva ilmaisumuoto, jossa liikkeet synnytetään erilaisia teknisiä menetelmiä hyväksikäyttäen, ei kuitenkaan elävää elämää suoraan ja sellaisenaan tallioimalla (Leinonen 2014, 9). ”Liike on animaation ydin. Sana animaatio pohjautuu latinankielen sanaan anima, joka merkitsee henkeä. Animointi tarkoittaa hengen puhaltamista johonkin elottomaan, henkiin herättämistä.” (Leinonen 2014, 8)

Opinnäytteen pohjana ollut elokuva on stop motion -tekniikalla toteutettu nukkeanimaatio. Nukkeanimaatiossa elottomat objektit, kuten nuket, herätetään henkiin trikkitekniikalla, huijaamalla katsojaa. Tällä stop motion -animaatiotekniikalla liikkeen illuusio luodaan muuttamalla hahmojen asentoa aina vähän kuvien kuvaamisen välillä, kunnes hahmot on liikutettu asteittain lähdöstä loppu asemaan. Liikevaihe talletetaan filmille tai tietokoneen muistiin ruutu tai useampi ruutu kerrallaan. Näin syntyy sarja kuvia, joissa on pieniä muutoksia. Kun nämä kuvat katsotaan peräkkäin tarpeeksi suurella nopeudella, syntyy illuusio liikkeestä. Kuvien välinen ero nähdään liikkeen nopeutena, kuten näytelmäelokuvassakin. Kohteen (tässä ta-pauksessa nuket) asentoa voi kuvata pari ruutua, hitaissa liikkeissä kolmekin ilman, että katsoja näkee liikkeen häiritsevän hitaana. (Pohjavirta, 2010, 36; Leinonen 2014, 9) Nukkeanimaatio on hahmoanimaation alalaji. Hahmoanimaatiossa mikä tahansa objekti voidaan herättää henkiin edellä mainituin animaatioteknisin keinoin.

1.2. Lavastajan, nukentekijän ja psykologin silmin

Minä olen lavastaja, nukentekijä ja psykologi. Elämän eri vaiheissa ja rooleissa nuo määreet esiintyvät eri järjestyksissä. Minua kiinnostavat ihmiset ja tarinat. Ihmisten tarinat. Pinta, rakenne ja materiaalituntu kiehtovat minua kummassakin. Se, mistä hahmo rakentuu, mitä se kantaa ilmimuodossaan ja mitä se kätkee, on yhteistä kummallekin. Nukkeanimaatiossa pääsen käsittelemään näitä kaikkia ominaisuuksia. Minun on myös mahdollista käyttää osamistani kunkin työroolin alueelta nukkeanimaatioprosessin eri vaiheissa.

Minua kiehtoo nukkeanimaatiossa elottoman hahmon inhimillinen läsnäolo. Animaationukke saa muotonsa kosketukseni kautta. Hahmo nousee elämään tarinan ja liikkeen myötä. Merkillinen elämän illuusio rakentuu pienen maailman käsin rakennetuista kuvista. Mielikuvitus ja yhteisesti jaettu arkitodellisuus kohtaavat kädessäni olevassa materiaalissa, josta noston näkyväksi mielensisäisen maailmani. Lopullisessa elokuvassa taiteilija on näkymättömissä, mutta materiaalin pinnassa tekijän käsiala on kaikkialla läsnä.

Nukkeanimaation maailmassa säröt, rosoisuus, repaleisuus, hauraus ja haavoittuvuus kantavat tarinaa. Nämä ominaisuudet ovat osa sekä tarinaa että visuaalista maailmaa. Animaatioon liittyy mahdolloman mahdollisuus, taianomaisuus ja leikki yhdistettynä raadolliseen symbolien ja suoruuden vuoropuheluun. Nukkeanimaatio tekniikkana, median ja kokeilevan sallivana taidemuotona antaa käsiini loputtomasti haasteiden kautta kypsyviä mahdollisuuksia.

Nukkeanimaatio, mistä tässä opinnäytteessä puhun, on verbaalisessa mielessä kielellisen ja sanaton Tästä syystä kerronta lepää vahvasti materiaalisuuden varassa. Materiaalisuuden kääntöpuolena on se, että tarinan voimaa voivat nakertaa kehnosti valmistetut nuket, lavasteet ja rekvisiitat. Tekijän on pidettävä mielessä, että vaikka materiaallisen rakennusprosessin tahattomista sivutuotteista ja virheistä voi syntyä katsojaa koskettavia kerronnallisia kerroksia, niin ne voivat myös etäännyttää ja vieraannuttaa katsojan hetkellä, jona tarinan olisi tarkoitus vetää tiukasti syleilynsä.

Laajemmin katsottuna opinnäytteessä on kyse taiteilijuuteeni liittyvästä ilmiöstä. Kyse on minusta näkijänä, kokijana ja tekijänä. Minusta taiteilijana. Minusta minuna, josta kaikki lopulta lähtee. Lienee luonnollista, että kädenjäljessä näkyy elämänmatkan mittainen kysymys ja kipuilu. Elämän ja persoonallisuuden ristiriitaisuudesta on mahdollista muodostua rikkoutumisen sijasta taiteilijan ilmaisun käyttövoima. Eikö taide ja taiteen tekeminen ole pohjimmiltaan itsen tutkimista, mikä väistämättä heijastaa sitä, että näemme ympäröivän maailman ilmiöineen minän kautta. Taiteilijat tekevät omakuvia. Tämä nukkeanimaatioelokuvan kohtaaminen tavallaan omakuvani. Tai yksi osa siitä sirpaleisesta peilistä, josta minä rakennun.

1.3. Keskeiset teoriat

Puhun opinnäytteessä animaatiomedian sallivuudesta. Olen löytänyt tälle käsitykselle tukea mm. animaatioteoreetikko Paul Wellsin (1998, 2006, 2008) kirjoituksista, joissa hän mm. toteaa animaation tarjoavan merkittävällä tavalla erilaisen ilmaisun sanaston ja mahdollistavan suuremman luovan vapauden. Hän painottaa, että animaatio voi tarjota erilaisen tavan todellisuuden esittämiseen. Animaation keinoin on mahdollista luoda maailmoja, joita säätelevät niiden omat koodit ja säännöt, jotka radikaalisti poikkeavat jakamastamme arkitodellisuudesta. (Wells 2008,10)

Kun animaation sisällä aletaan lajityypeinä puhua stop motion- ja nukkeanimaatiosta, ollaan lähellä tämän opinnäytteen ydintä eli käsinkosketeltavuutta. Käsitystäni nukkeanimaation materiaalisesta luonteesta vastaa elokuvantutkija Jennifer M. Barkerin (2009, 137) kuvaus siitä, miten stop motion -animaatio valtaa katsojan kehon materiaalisuudella ja tekstuureilla, jotka pyytävät tulla kosketetuiksi. Paul Wells (1998, 90) tarkentaa, että kolmeulotteinen animaatio on suoraan suhteessa materiaalisuuden ilmaisuun. Materiaalin voi ymmärtää konkreettisesti tai materiaalin objekti voi ilmentää aivan jotain muuta. Tekijän kannalta on merkityksellistä, että materiaalit ovat alisteiset tekijälle, joka voi määrittää ja rakentaa ne omalla tavallaan (Buchan 2010,120).

Kosketusta ei tarvitse ymmärtää sidoksena vain yhteen aistinelimeen kuten ihoon, vaan se toteutuu ja tuntuu koko kehon kautta. Elokuvantutkija Laura Marks (2000, 162–163) teorias-
sa haptinen visuaalisuus (haptic visuality) viittaa siihen, että silmät toimivat kuin kosketuse-
limet. Toinen puoli nukkeanimaation käsin kosketeltavaa ja materiaalista luonnetta on, miten se kykenee koskettamaan elokuvakankaan kautta.

1.4. Aineisto

Opinnäytteen taiteellinen osa on *Balcony at the end of the world* (2014) nukkeanimaatio. Animaatio syntyi Elokvataiteen ja lavastustaiteen laitoksen järjestämällä maisteriopiskelijoille suunnatulla Animaatiokurssilla, joka alkoi syksyllä 2013 ja päättyi keväällä 2014. Kurssilla oli tarkoitus tehdä lyhyt, maksimissaan kolme minuuttia pitkä, animaatioelokuva tai kohtauksia eri tekniikoilla. Kurssin työtapoihin sisältyivät luennot, katselut, opintomatka, harjoitukset ja palautekeskustelut. Kurssin vetäjinä ja vierailijoina toimivat kokeneet animaatio- ja elokuva-alan ammattilaiset.

Balcony at the end of the world animaatiosta tuli lopulta kahdeksanminuuttinen ryhmätyönä tehty elokuva. Kurssin aikaiseen taiteellisesti vastaavaan työryhmään kuuluivat lisäksi Leo Liesvirta, Markus Lepistö ja Tommi Mustaniemi. Myöhemmässä vaiheessa kurssin ulkopuolelta mukaan tuli äänisuunnittelija Ville Katajala. Jokainen ryhmästämme oli animaatioprosessin aikana monessa roolissa, kuten käsikirjoittaja, ohjaaja, lavastaja, nukentekijä ja käsityöläinen.

Opinnäytteen kohteena on em. nukkeanimaation valmistamiseen liittyvä taiteellinen prosessi. Prosessiin liittyviä henkilökohtaisia kokemuksia, havaintoja ja ajatuksia peilataan aikaisempaa animaatiokirjallisuutta ja -tutkimusta vasten. Tutkimusmenetelmän kannalta kyseessä on laadullinen ja tekijälähtöinen tutkimus. Opinnäytteeseen kuuluvat katsaus animaatiota käsittelevään kirjallisuuteen, prosessinkuvaus, taiteellinen prosessi, luonnokset, valokuvat ja audiovisuaalinen tallenne.

1.5. Rajaukset

Taiteellisen prosessin kuvauksessa keskityn pääasiassa nukkeanimaation *Bunkkeri*-kohtaukseen. Rajausta perustuu siihen, että kyseisessä kohtauksessa tarinan lähtökohdat, käsikirjoitus, hahmot, lavastus, rekvisiitta ja pukusuunnittelu muodostavat teemallisesti ja visuaalisesti yhtenäisen, suunnittelemani ja myös toteuttamani kokonaisuuden. Taiteellinen ja tekninen kädenjälkeni niissä näkyy tässä kohtauksessa selkeimmin. Huomioitava on, että olen ollut toteuttamassa animaation muitakin kohtauksia, joita sivuan siinä määrin kuin tutkimuksen keskiössä olevat kysymykset sitä vaativat. Lyhydestään huolimatta *Bunkkeri*-kohtauksessa tulevat esille kaikki tutkimuskysymyksen vaatimat teemat. Kyseisen kohtauksen kautta esiteltävät nukkeanimaation erityispiirteet ovat yleistettävissä koko elokuvaan.

Animaatiomedian ja -taidesuunnan osalta opinnäyte painottuu stop motion nukkeanimaatioon. En pyri esittelemään animaatiogenrejä ja tekniikoita kattavasti, vaan poimin historiasta ja tutkimuksesta ne, jotka ovat tämän työn kannalta olennaisia ja tukevat ja selventävät kokemuksiani nukkeanimaatiosta.

1.6. Tutkimuskysymys

Tutkimuskysymys:

Mikä mahdollistaa tekijän henkilökohtaisesti merkityksellisten teemojen esittämisen nukkeanimaatiossa? Näkökulmana animaation sallivuus, materiaalisuus ja käsinkosketeltavuus henkilökohtaisesti sopivien ilmaisukeinojen lähtökohtina.

Opinnäytteessä on tarkoitus tarkastella taiteilijalle merkityksellisten henkilökohtaisten kokemusten ja teemojen siirtymistä sormenpäiden kautta taiteelliseksi ilmaisuksi nukkeanimaation tarinankerrontaan, erityisesti animaationukkeeseen ja lavastukseen.

Taiteellisessa työskentelyssä ei ole tavatonta käyttää henkilökohtaisia taustoja. Erityisen kiinnostavaa taiteellisessa ilmaisussa on, mitkä elementit herättävät taiteilijassa pinnan alla olevat ylläkkeet, vapauttavat tunteiden kiinnikkeet ja kädet ilmaisemaan sisäistä maailmaa. Mikä houkuttelee esiin juuri tämän sisällön ja muodon? Tekijälähtöisesti on kiinnostavaa ja ravisuttavaa henkilökohtaisten kokemusten siirtyminen sormenpäistä konkreettiseen materiaalliseen objektiin ja näin osaksi taiteellista ilmaisua. Yhdessä luodun ja yhdessä sovitun tason lisäksi on väistämätöntä, että tarinaan tunkeutuu myös yksittäisen tekijän luoma taso, joka syntyy taustalla olleiden ajatusten ja teemojen kautta, kuin myös materiaalin tuomien merkitysten kautta.

Tarkastelu kohdentuu niihin ominaisuuksiin, jotka *Balcony at the end of the world* nukkeanimaatio-elokuvan valmistusprosessissa mahdollistivat minulle luontevan, helpon ja hedelmällisen ilmaisun henkilökohtaisesti merkityksellisille teemoille.

Osa ilmaisumahdollisuuksiin liittyvistä tekijöistä on sidoksissa animaatiomedian ja -taidemuodon erityiseen luonteeseen, mistä käytän omasta kokemuksestani nousevaa sanaa sallivuus. Tämä on opinnäytteen ensimmäinen ydin. Tähän liittyvät tekijät ovat erityisen merkittäviä nukkeanimaation suunnitteluvaiheessa, mutta työskentelyn perustana ne kantavat koko taiteellista prosessia.

Käsitykseni animaatiosta erityisenä ja omalaatuisena mediana mahdollisti, salli ja jopa kutsui esiin yksilöllisen otteen elokuvaan ja henkilökohtaisesti tärkeiden teemojen purkautumisen kerrontaan. Minulle animaatio edustaa vapautta ja leikkiä, johon on sisäänkirjoitettu monimuotoinen kokeilevuus, sallivuus ja rajojen rikkominen. Animaation leikin tuntu vastaa unien ja fantasian maailmaa, jolloin tarinankerronta ei ole sidottu reaali maailman totuttuihin kaavoihin. Animaation sisäänrakennettu sallivuus mahdollistaa sekä tarinallisen rajojen kokeilun että henkilökohtaisen taiteellisen ilmaisun suuremman liikkumavaran. Animaationukkea ja lavastusta määrittelevällä keinotekoisuudella on tässä osuutensa, koska se tarjoaa vaikeidenkin asioiden käsittelyn mahdollisuuden objektiin sitoutuvan etäännyttämisen keinoin.

Opinnäytteen toinen ydin liittyy nukkeanimaation valmistamisen erityispiirteisiin, erityisesti prosessin materiaalisuuden keskeisyyteen ja käsin tekemiseen. Taiteilijan kosketus ja suhde materiaaliin on olennainen osa valmistusprosessia. Voi sanoa, että materiaalin ja tekijän vuoropuhelu on keskeistä stop motion -nukkeanimaatiossa. Se on erityinen alusta, mistä animaation maailma rakentuu ja sitä kautta muodostuvat ne merkitykset, joita nukkeanimaatio kantaa. Tällöin esiin nousee myös kysymys materiaalin ja tekniikan osuudesta kokemusten siirtymisessä animaation kerrontaan, animaatiohahmoon ja lavastukseen. Tekijän suora yhteys materiaaliin herättää välittömän vuoropuhelun taiteellisen idean ja käsissä olevan aineen välillä. Osa sisällöistä, muodoista ja merkityksistä rakentui vasta kosketuksessa materiaaliin. Siinä on osaltaan kyse aivan konkreettisesta materiaalin ja työmenetelmien valintaan liittyvistä käytännön asioista. Työstin sellaisia materiaaleja, joita pystyin kohtuullisesti hallitsemaan. Materiaalit sinällään eivät ole samalla tapaa vapaita tai sallivia, kuin animaatio mediana, mutta ne ovat muokattavissa. Merkittäväksi asiaksi nousevat animaation sanattomuus, jolloin visuaaliset tekijät korostuvat.

Lopulta osa tekijöistä on sidoksissa taiteilijuuteeni, joka pohjaa persoonallisuuteen ja henkilökohtaisten kokemusten käyttöön ilmaisun käyttövoimana.

Kurssikokonaisuutta ajatellen käytännölliset ja taiteelliset kiinnostuksen kohteeni ja tavoitteeni nivoutuivat siihen, että halusin rakentaa sekä animaationukkeja että animaatiolavasteita. Materiaali- ja tekniikkakokeilut olivat prosessissa erittäin tärkeässä osassa. Taiteelliselta kannalta minua kiinnosti erityisesti se, miten luoda ja rakentaa ryhmätyönä syntyvän elokuvan todellisuutta vastaavat ja uskottavat nuket, lavastus ja rekvisiitta elävässä suhteessa omaan taiteelliseen ilmaisutyyliini. Tähän liittyen on todettava, että prosessin alkuvaiheessa minua eivät erityisesti kiinnostaneet animaation käsikirjoitus tai ohjaus, mutta prosessin edetessä nämä kysymykset tulivat väistämättä eteen ja niihin oli paneuduttava erityisesti ryhmätyönä

syntyvän käsikirjoituksen kannalta.

Reaalimaailman materiaalien ja esineiden yhdistäminen animaatiolavasteen mittakaavaan rakennettujen elementtien kanssa oli myös yksi lavastuksellisista toiveistani. Halusin lisäksi kokeilla, miten materiaalit taipuvat muuksi kuin mitä ne sinällään ovat, jolloin pintakäsittely oli teknisesti ja ilmaisullisesti avainasemassa. Erityisesti mittakaavan huomioonottava pintakäsittely oli jotain uutta, kiinnostavaa ja innostavaa. Lavastajana pyrkimykseni on kierrättäminen ja olemassa olevien materiaalien ja esineiden uudelleenkäyttö, joten siihen pyrin tässäkin tuotannossa.

2. TAUSTOITTAVA LUKU

2.1. PIENI SALLIVA LIIKE

2.1.1. Animaation sallivuus

Puhun opinnäytteessä animaation sallivuudesta ilmaisukeinojen mahdollistajana. Sallivuus-termi nousee opinnäytteen taustalla olleen nukkeanimaatioprosessin aikana saamistani kokemuksista. Pidemmälle katsottuna taustat löytyvät myös kokemuksistani animaation katsojana. En ole löytänyt animaatiokirjallisuudesta täysin vastaavaa käsitettä. Silti olen päättänyt käyttää sallivuus sanaa, koska se parhaiten kuvaa henkilökohtaista kokemustani animaation tekijänä. Sallivuus toimii yläkäsitteenä, joka pitää sisällään sellaisia tekijöitä kuten animaatioilmaisun monimuotoisuus ja vapaus, animaation erityinen kieli ja maailma sekä sisäänrakennettu henkilökohtaisuus. Edellä mainituille animaation ominaisuuksille on löydettävissä tukea animaatiokirjallisuudesta. Tuon ne tässä osassa lyhyesti esiin. Monet aiheista kertautuvat myöhemmin sitoutuessaan animaationuken ja -lavastuksen käsittelyyn.

Minulle sallivuus tarkoittaa kielletyn ja rajatun vastakohtaa. Se merkitsee vapautta. Lempeän uteliasta ja avointa tapaa katsoa, kokea ja tehdä. Tähän sitoen ymmärrän animaation mediana, taiteenmuotona, ilmaisukeinona ja tekniikkana, jota kannattelee sisään rakennettu vapaus ilmaista ja kokeilla, niin sisällöllisesti ja ulkoasullisesti kuin menetelmällisesti ja teknisesti.

Olen löytänyt tälle käsitykselle tukea animaatioteoreetikko Paul Wellsin (1998, 2006, 2008) kirjoituksista. Hän tuo esiin, että animaatio tarjoaa merkittävällä tavalla erilaisen ja edistykseellisen ilmaisun, muotokielen ja sanaston. Wells perustaa väitteensä siihen, että animaation erikoislaatuinen ja omaleimainen kieli mahdollistaa tekijöilleen ainutlaatuiset ilmaisun rajat ja mahdollisuudet käsitellyissä aiheissa. Animaatiolla on taipumus muuttaa täysin säännöt ja ehdot, joita perinteiset tai vallalla olevat esittämisen muodot käyttävät. Wellsin mielestä animaatiota voidaan pitää mediana, jolla on mahdollisuus kumoukselliseen sanastoon ja esittämistapaan. (Wells 1998, 188.) Tämä puolestaan mahdollistaa suuremman luovan vapauden (Wells 2008, 48).

Animaatio siis tarjoaa erilaisen tavan todellisuuden esittämiseen. Animaation keinoin on mahdollista luoda maailmoja, joita säätelevät niiden omat koodit ja säännöt, mitkä radikaalisti poikkeavat jakamastamme arkitodellisuudesta (Wells 2008, 10). Andrew Selby (2009, 6, 8) kirjassaan *Animation in Process* kuvaa animaatiota taianomaisena muotona, jolla on kyky kurottaa katsojan psyykeen ja ajattelutapaan siirtäen katsojat valtakuntaansa. Hänen mielestään animaation ydin on, että se pyrkii kertomaan tarinoita yllättävillä ja ennakoimattomilla tavoilla, usein yltäen sinne minne tavanomainen elokuva ei pysty. Paul Wells (1998, 46) määrittää, että animaatio, eri tavalla kuin mikään muu esteettinen kieli, rakentaa siltä tuntemattoman, käsittämättömän ja tiedostamattoman mielen kuvaston ja sen välille, mitä emme tiedä tai osaa kuvitella näkevämmme.

Wellsin (1998) mukaan animaatiolla on kyky tulkita kehoa perinteistä näkemystä sumentavalla tavalla, esimerkiksi koskien mielikuvia sukupuolesta, lajeista tai identiteetistä. Animaation keinoin voidaan kerronnallisiin tarkoituksiin monimutkaistaa perinteisiä roolikäsityksiä, kuten miesten ja naisten rooleja. Animaatio voi haastaa perinteisiä käsityksiä ambivalentein ja monimerkityksellisin animoiduin muodoin. (Wells 1998, 188.) Hahmosuunnittelun kautta tämä avaa tekijöille arvaamattoman arvokkaita kerronnallisia mahdollisuuksia, kun hahmojen ominaisuuksien kirjo on mielikuvituksellisen laaja. Myös opinnäytteen taiteellisessa osassa kävi ilmi animaation ainutlaatuinen tapa esittää keho. Esimerkkeinä toimivat *Tohtori* ja *Kuollut nainen*. Näiden hahmojen kehollisia ominaisuuksia oli mahdollista korostaa ja lisätä sellaista, mikä ei ole realistisesti mahdollista, kuten irrotettavat kasvot.

2.1.2. Epätodellisen totta

Kun puhutaan animaation erityislaatuudesta esittävydestä, dokumentaarista animaatiota käsittelevässä *Animating with Facts* artikkelissa Paul Ward (2010, 294) tuo näkyville kannan siitä, miten stop motion -animaatiot problematisoivat käsitystä esityksestä ja roolisuorituksista sekä vaativat tietynlaista tarkkaavaisuutta ja uskoa katsojan taholta. Animaatiossa se, mitä näemme kuvassa, ei ole tallenne todellisista tapahtumista ja ihmisistä. Stop motion -animaation erityisessä tapauksessa, se ei myöskään ole pelkkä rakennelma, jolla ei ole mitään yhteyttä sitä edeltäneeseen, olemassa olevaan todellisuuteen. Nuket, lavasteet ja esineet ovat olemassa todellisessa maailmassa, mikä erottaa tämän muista animaation muodoista, kuten piirrosanimaatiosta ja tietokonepohjaisista animaatioista. (Ward 2010, 294.) Tämä puoli nukkeanimaatiota on aina ollut kiinnostava, koska kaikki on epätodellisen totta. Tämä sitoutuu myöhemmin esiin otettavaan animaation materiaalisuuteen.

Wardin (2010, 297) mukaan erityisesti dokumentaarinen animaatio rakentuu suuresti sellaiselle esittävyydelle, joka korostaa prosessia ja valmistamista, tavalla joka korostaa vieraannuttamista ja etäisyyttä. Katsojan asema suhteessa animoituun elokuvaan, mikä perustuu oikeisiin ihmisiin ja oikeisiin tilanteisiin, on outo ja ambivalenttinen, juuri siksi, että katsoja tietää oikean ihmisen olevan uudelleen esitetty valmistamisen keinoin. Juuri tällainen outous ja ambivalenttisuus korostavat Wardin mielestä stop motion -animaation omalaatuisuutta.

Vaikka Ward puhuu dokumentaarista animaatiosta, hänen huomioitaan voi sitoa tietyllä varauksella myös fiktiiviseen animaatiokerrontaan, koska tarinan ja hahmon rakentamisen taustalla on enemmän tai vähemmän todellisia, ihmisille tuttuja ilmiöitä, tilanteita, tapahtumia ja myös hahmoja. Näin on myös *Balconyn* ilmiöiden ja hahmojen taustalla. Tämä asettaa minut suhteessa nukkeihin erikoiseen asemaan, samoin kuin katsojan, mutta etäämmällä tavalla. Tällaisen etäännyttämisen hyöty on siinä, että animaationukke voi tällä tavoin siedettävämmin kantaa sellaisia ihmiselämään liittyviä ominaisuuksia, tunteita ja toimintoja, jotka ihmisen esittäminä ovat raskaita katsoa. Tämä helpottaa vaikeiden asioiden käsittelyä.

2.1.3. Näkijänä, tekijänä ja naisena

Minulle osa animaation sallivuutta on henkilökohtaiseen kokemukseen perustuvan sisällön helppo liittäminen kerrontaan. En väitä, että tämä on pelkästään animaatiovälineestä nouseva ominaisuus, vaan osansa antavat tekijän persoonallisuus, tekniikat ja materiaalit sekä kulloinkin käsillä oleva aihepiiri. Näen toki, että henkilökohtaisten taustojen käyttäminen luovuuden polttoaineena koskee laajemmin kaikkea taiteen tekemistä. Koska tämä opinnäytetyö käsittelee aihetta suhteessa nukkeanimaatioon, niin huudan hurraata sen puolesta, että juuri tämä väline mahdollistaa sen juuri minulle, henkilökohtaisesti.

Animaatio taidemuotona sisältää lukuisia variaatioita ja genrejä. Tällöin tekijän tietoiset valinnat määrittelevät teoksen ulkomuodon ja omaperäisyyden, ja samalla pohjimmiltaan määrittää animaation itsensä luonteen. (Wells 2008, 25) Jo aikaisemmin, animaation perusteoksessa *Understanding Animation* (1998, 29) Wells on painottanut animaatiomedian vapaudella olevan suoran yhteyden töiden monimuotoisuuteen niiden taiteilijoiden kohdalla, jotka eivät pyri vain kaikkein soveliaimpiin ilmaisun muotoihin, vaan kehittävät mediaa omiin tarpeisiinsa. Halu ilmaista syvällisesti persoonallista, toisinaan tietoista ja toisinaan taas tiedostamattomasti ihmisajattelun näkökulmaa, tunnetta ja kokemusta saa tällöin omaleimaisen ilmaisun (Wells 1998, 29).



Wells (2006, 14, 15) tuo tähän liittyen esiin, että monissa animaatioissa on omaelämänerollinen taipumus, koska taiteilijalla on syvä yhteys käsiteltyyn aiheeseen ja kyky muuttaa se esteettiseen, sosiaaliseen ja myös persoonalliseen muotoon. Tavallisesti käytettyjä ovat henkilökohtaiset kokemukset ja muistot. Henkilökohtaisen tausta-aineiston suhteen itsensä observointi ja itsekriittisyys ovat tärkeitä. Animaatio tarjoaa mahdollisuuden operoida turvallisessa tilassa ja luoda auteur-tyyppisiä taiteellisia näkemyksiä, totuttujen normien ja rajoitusten ulottumattomissa, mikä vaikuttaa sekä tuotannon keinoihin että esittämisen tyyliin (Wells 1998, 199). Totesin *Balconya* tehdessämme, että kahdeksanminuuttinen animaatio kesti helpposti jopa neljän keskenään hyvin erilaisen ohjaajan taiteelliset näkemykset ja pyrkimykset.

En malta olla poimimatta Wellsin (1998, 199–200) kirjoituksista sitä, että hän on nostanut esiin naisten tekemän animaation, minkä hän katsoo olevan ilmaisultaan vapaampaa ja vähemmän sensuroitua aiheiden käsittelyssä. Wells mainitsee tässä yhteydessä mm. Englannissa animaatiouraa tehneen Marjut Rimmisen, joka oli opettamassa animaatiokurssillamme. Wells tuo esiin, että erityisesti naiset ovat hyötynneet animaatiomuodon avoimuudesta erityisessä feministisessä estetiikassa, mikä on kehittynyt animaation sisällä. Tämä estetiikka ei luota pelkästään kieleen, vaan ilmaisee itseään visuaalisin keinoin yhdistäen monia muotoja ja muokaten perinteitä. Animoidut unitilat sekoittuvat henkilökohtaisiin tulkintoihin ottaen mukaan myös dokumentaarisia ja abstrakteja keinoja. Se pyrkii valottamaan naisen suhdetta omaan kehoonsa, seksuaalisuuteensa, haluihinsa ja luovuuteen. Kuvauksen kohteina ovat myös naisen ja miehen vuorovaikutus, naisen yksityinen ja julkinen rooli sekä identiteetti kodin ja uran välisessä tilassa. (Wells 1998, 200.) Myöhemmin tarkemmin kuvattavassa *Balconyn Bunkkeri*-kohtauksessa kehollisuuteen sekä naiseuteen ja miehisyyteen liittyvät aiheet ovat vahvasti esillä sidottuna objekti-subjekti problematiikkaan.

Tämä Wellsin teksteihin perustuva naisanimaatiotekijöiden erityislaadun esiin nostaminen sitoutuu siihen, että opinnäytteen pohjalla olevan animaation työstämisprosessin aikaan nukkeanimaatio ilmaisuvälineenä yhdistyi merkittävään ja merkilliseen keski-ikäisen naisen elämänvaiheeseen. Se mahdollisti ilmaisun sekä sen hetkisille että elämänmittaisille pohdintoille kyseisen animaation aihepiirin sisällä.



2.1.4. Pienen maailman suurenmoinen kieli

Minusta on tärkeä pysähtyä animaation erityiseen kieleen ja sen kautta luotavaan maailmaan. Tämä kappale tarkoittaa luvun alussa esitettyjä suppeasti esiteltäviä määritelmiä. Jo tämän yhden animaatioprosessin kokemuksen perusteella keskeiseksi nousi sisäisesti uskotavan maailman ja kielen eli sanaston luominen. On kiinnostavaa puhua sanastosta, koska kyseessä on animaatio vailla verbaalista puhetta. Sanaston voi siis tässä yhteydessä katsoa vertautuvan kuvastoon. Joka tapauksessa kyse on siitä, miten luodaan nukkeanimaation sisäiseen maailmaan sopiva kieli, joka avautuu maailman säännöt välittävän kuvaston kautta. Elokuvan kokonaisuutta luodessa tämä tarve nousi intuitiivisesti käytännön kautta. Näin jälleenkäin on ollut palkitsevaa löytää maineikkaiden tekijöiden ja teoreetikkojen pohdintoja tästä aiheesta.

Wells tuo esiin että, ihmiset on siunattu kyvyllä fantasiaan, mikä hänen mielestään tarkoittaa maailman uudelleenkuvaamista omin ehdoin ja olosuhtein, sisäiset toiveet ja intohimot

täyttären. Useimmat ihmiset myös ymmärtävät fantasioidensa olevan jyrkässä ristiriidassa tai kontrastissa sen todellisen maailman kanssa, jossa he elävät. Tämä vastakkainasettelu voi olla hyvin hedelmällinen lähtökohta taiteilijalle. Havainnot reaalimaailman kaavoista vasten mielikuvitusta kahlitsevomattomia sääntöjä, määräyksiä ja sovinnaisia tapoja voivat tuottaa kiinnostavia vertailukohtia persoonallisen ilmaisun perustana. (Wells 2006, 16.)

Animaation tekemiseen liittyy tarve luoda erityinen maailma, jota määrittävät ja rajoittavat sen omat ehdot ja olosuhteet (Wells 2006, 70). Wells painottaa, että animaation kirjoittajan on tärkeää kiinnittää huomiota ja sitoutua animaation erikoislaatuiseen ja omaleimaiseen kieleen. Hänen tulee paneutua niihin piirteisiin, jotka kuvaavat juuri tämän kyseisen elokuvan omalaatuisuista ja erityistä maailmaa tavalla, jonka vain animaation voi tarjota. Ken Priebe (2006, 4)



kirjassaan *Art of Stop-Motion Animation* kehottaa miettimään kuinka hyvin tarina, suunnittelu/design ja hahmot istuvat käytettyyn mediaan.

Seuraava tarkentaa, mitä animaation omaleimainen kerronta voi tarkoittaa (Wells 2006, 70). Mikä tahansa näistä piirteistä voi olla olennainen yksilölliselle lähestymistavalle, yksin tai yhdessä.

- Metamorfoosi antaa mahdollisuuden saada aikaan muutos yhdestä muodosta toiseen ilman leikkauksellisia keinoja
- Animaatiot ovat useimmiten lyhytelokuvia, joissa on onnistuttu tiivistämään suuri määrä kerronnallista informaatiota rajalliseen aikaan pienellä kuvastolla
- Inhimillisten piirteiden siirtäminen eläimiin, objekteihin ja ympäristöihin
- Mielikuvituksellisten hahmojen ja tilojen fyysinen ja materiaallinen luomi-nen/valmistaminen
- Sisäisten, usein käsittämättömien, psykologisten, fyysisten ja teknisten tapahtumien näkyväksi tekeminen
- Symboliset assosiaatiot, joissa abstrakti kuvataan visuaalisten merkkien ja niihin liittyvien merkitysten kautta

Lisään itse tähän listaan toistuvasti animaatiokurssin aikana esiin tulleen ohjeen: näytä - älä kerro.

Alituisen on pidettävä mielessä Suzanne Buchanin muistutus teoksessa *Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*, että ymmärtäminen tapahtuu sinä hetkenä, kun katsoja kokee elokuvan maailman säännöt. Säännöt, jotka laajentavat havaittuja kokemuksiamme todellisuudesta. (Buchan 2010, 93) Buchan jatkaa, että niillä maailmoilla, joita animaatio teknisesti loihii, on harvoin tekemistä todellisen maailmamme kanssa. Katsojan on luotava erilainen

skeema, ymmärtämistä helpottava sisäinen malli kuin esittävän elokuvan suhteen. Tällä prosessilla on enemmän tekemistä mielikuvitukseen sitoutuvien kokemusten ja skeemojen kanssa. Elokuvan maailma limittyy todelliseen maailmaan materiaalien, objektien ja tilojen kautta, jolloin katsojalla on joitain vihjeitä, joilla ymmärtää elokuvan maailmaa. (Buchan 2010, 117.) Kertomuksellisuutta käsittelevässä artikkelissaan *Hyödylliset valheet* Elina Minn (2010, 25) toteaa, että tarinallisen elokuvan maailma on aina uudelleenrakennettu. Jokainen näistä elokuvan maailmoista on oma mikrokosmoksensa, jossa on omat realismiin sitoutumattomat sääntönsä. Rocha Souza (2012, 2) puolestaan pitää stop motion -tekniikkaa vaikuttavana, sen luodessa pieniä käsin koske-eltavia maailmoja, joissa materiaalit ovat olemassa muina kuin arkimaailman itsenään. Tätä valotetaan tarkemmin nukkeanimaation materiaalisuutta käsittelevässä kappaleessa.

Balcony-animaation kohdalla oli haaste luoda ja rakentaa kokonainen maailma, tai tämän opinnäytteen keskiöön tarkennettuna pieni Bunkkeri maan alla, mutta oma maailmansa silti. Siihen sitoutuu kuvaamaani ilmaisunvapautta, mutta siihen liittyy myös tässä kappaleessa kuvattuja sääntöjä ja kurinalaisuutta. Animaatio mahdollistaa ilmaisunvapauden, jonka rajana on oma mielikuvitus. Tälle perustalle noussut tarinan maailma kuitenkin kaatuu, jos kieli ja sanasto, jolla maailmaa kuvataan, on vajaa, heikko tai epämääräinen. Puhun tästä samasta asiasta myös animaationuken ja animaatiolavasteen kohdalla, koska tekijöiden on herkeämättä pidettävä mielessä luomansa maailman säännöt, jotta yhtenäisyys ja ymmärrettävyys elokuvan sisällä säilyvät. Käytännössä tämä oli ensikertalaiselle tekijälle haastavaa huomion kiinnittämistä luodun maailman kokonaisuuteen ikään kuin katsojan silmin.

2.1.5. Perinteinen animaationukke digitaalisuudessa

Animaation ydintaidoiksi Wells nostaa yhtäläisesti tradition ja modernisuuden, jolloin menneiden saavutusten ja kokemusten tietotaito yhdistyy ajanmukaisiin lähestymistapoihin ja ilmaisuteknikkoihin luovuuden välineinä (Wells 2006, 157). Teoksessaan *Re-Imaging Animation* (2008, 24) hän jatkaa, että taidemuotona animaatiolla on kyky ottaa piiriinsä ja käyttää lähestymistapoja ja materiaaleja yli taidelajien rajojen, jolloin uuden luominen ja edistys on mahdollista. Suomalaisen animaation historiasta kirjoittanut Tuula Leinonen (2014, 11) ottaa esiin, että tämä peloton vuorovaikutus taiteen ja tekniikan välillä on vienyt alaa eteenpäin. Animaatiossa teknologiaa yhdistetään vanhoihin tekniikkoihin: eri ikäiset traditiot elävät rinnakkain ja vahvistavat toisiaan.

Tähän perinteeseen myös me sitouduimme *Balconyn* tuotannossa. Perinteiset animaationuket liikkuvat jälkikäteen tietokoneella valmistettujen maisemien edessä. Käytännön pohjalta nousi luonteva tapa hyödyntää ryhmän sisältä löytyneitä eri alojen taitoja ja tekemisen perinteitä. Kaiken muun animaation tarjoaman rikkauden lisäksi, tämä oli erityinen mahdollisuus. Kukin oli vapaa käyttämään taitojaan tarinankerronnassa. Kullekin taidolle ja ominaisuudelle, jopa omituisuudelle oli sija ja merkitys. Esimerkkinä kohtaus, jossa päähenkilö kiipeää kallionkielekkeelle. Minä valmistin kielekkeen kivijäljitelmän massasekoitteella pinnoitetusta ja maalatusta superlonista. Ryhmän toiset jäsenet käyttivät osaamistaan lopullisen kuvan luomisessa. Tietokonepohjaisilla tekniikoilla on ensin ”jäädytetty” tahaton ja häiritsevä kielekkeen liike. Toiseksi erillisiä kivelementtejä on monistettu ja liitetty lopulliseen kuvaan laajemman näkymän luomiseksi. Kolmanneksi kohtaukseen on tehty tausta viidakkoineen ja ohilipuvine pilvineen.

2.2. OLEMASSA, MUTTA EI ELOSSA

Ensimmäisessä osassa pohdin sitä, mikä on animaationukke ja sen suhde liikkeeseen. Valotan myös käsitystäni nukesta ja nukkeudesta sidottuna nukkeanimaatioon. Toinen osa on varattu hahmosuunnitteluun vaikuttaville tekijöille, kuten hahmon kiinnittämiseen animaation maailmaan ja todellisuuden jäljittelemiseen liittyvät kysymykset.

Kokonaisuutena kappale tarkastelee animaationuken ominaisuuksia niistä näkökulmista, joiden pohtiminen *Balcony*-prosessin aikana olivat taiteellisen työn kannalta olennaisia. Ne ovat samalla tekijöitä, jotka vaikuttavat ilmaisumahdollisuuksiin ja ilmaisukeinoihin sekä animaationuken kautta esiin tuleviin merkityksiin.

2.2.1. Animaationukke

Animoitu nukke

Professori Suzanne Buchan (2010,123) tiivistää animaationuken erityisyyden: kyseessä on



ihmisen materiaaleista tekemä esine, joka on silti elossa, objekti, mutta kuvassa tunteva. Animoituilla nukeilla, jotka voidaan käsittää näyttelijä-objekteina, ei ole omaa sielua, identiteettiä, luonnetta, eikä omaa tahtoa tai elämää, ilman animaattorin osuutta (Buchan 2010, 104; Pohjavirta 2010, 36). Huomionarvoista on, että olemme erityisessä suhteessa näihin nukkeihin. Buchan tarkoittaa, että näemme liikkuvan hahmon, joka vaikuttaa olevan elossa, mutta samalla tiedämme tämän olevan täysin keinotekoisista. Tiedämme, että nukket eivät ole olemassa muutoin kuin elottomina objekteina kuvan ulkopuolella. Edelleen tiedämme, että nukket eivät ole oikeita, mutta saamme onnipotenttista nautintoa niiden animoinnin myötä eloon heränneestä liikkeestä. (Buchan 2010, 96, 104.) Tämän tiedon myötä animoitua nukkea voi katsoa turvallisesti mielin, myhällen mielessään: minä tiedän mikä sinä olet.

Ken Priebe (2010, 203) muistuttaa, että valmiissa elokuvassa ei näe sitä, miten kuvien välillä vallitsevassa hiljaisuudessa nukke on täydellisesti liikkumaton. Silloin nukke on vain nukke. Vallitsevan käsityksen mukaan vasta animaattorin kosketuksesta siitä tulee hahmo. Tosin Priebe kertoo myös siitä, miten animaation tekijät kuvaavat tilanteita, joissa nukke näyttää otavan oman elämänsä, ikään kuin löytäen sen liikutustaan huolimatta. Minä olen taipuvainen uskomaan hahmon löytävän oman persoonallisen olemassaolonsa animaattorin kädessä, mutta pohjautuen sen sisälle säilötyihin ominaisuuksiin. Tämä väite luonnollisesti pohjaa siihen, että olen nukentekijä, en animaattori.

Buchanin mukaan katsoja voi heilahdella sen tietoisuuden välillä, että hän havaitsee animoidut objektit sekä elottomina objekteina että elävinä hahmoina (2010, 104). Artikkelissaan *Elävä nukke* Tatu Pohjavirta (2010, 36) korostaa edelliseen liittyen, että animoitu nukke mielletään eläväksi juuri elokuvan kontekstissa. Nukkeanimaatiossa reaali maailman objekti muuttuu elokuvan subjektiksi. Animoidun esineen muuttuminen elolliseksi tapahtuu liikkeen ja draaman avulla. Animoidut esineet pysyvät esineinä niin kauan kun ne eivät toimi draamatisina hahmoina. Mekaaniset liikkeet eivät personoi esinettä, tarvitaan draaman täydentävä vaikutus. Kun hahmolla on motiivi ja päämäärä sekä liikkeen tuoma mahdollisuus toteuttaa tahtoaan, sille rakentuu identiteetti. (Pohjavirta 2010, 37, 39).

Animaationukkien tekijän näkökulmasta Buchanin kuvaama katsojan tietoisuuden ja samalla myös huomion kiinnittymisen vaihtelu on kiinnostavaa. Huomio ei välttämättä pysy elokuvan tarinaa ja omaa dramaturgiaansa toteuttavassa hahmossa, vaan karkaa nukkeen sen takana. Tämä korostaa hahmosuunnittelun tärkeyttä ja nukkerakentamiseen liittyvien konkreettisten ratkaisujen merkitystä.

Liike edellä

Perustekijä kaikissa nukkeanimaatioissa on elottoman animointi (*animation of inanimate*), mikä on tietyllä tavalla loogisesti vastakkainen kokemuksillemme havaittavasta maailmasta (Buchan 2010, 96).



Animaationuken olennainen piirre on, että sitä kosketaan ja liikutellaan koko prosessin ajan. Kerronta voi tapahtua jopa kokonaan pelkän liikkeen kautta (Wells 1998, 112). Liikkeeseen sitoutuen voi ajatella, että animaatiossa näyttelemisen edustaa suhdetta animaattorin ja hahmon välillä tai objektin ja ympäristön välillä, jota hän animoi. Animaattori käyttää samoja menetelmiä kuin näyttelijä heijastaessaan hahmon erityispiirteitä. Vaikka animaatiohahmot usein vaikuttavat kohtuullisen rajoittuneilta toimintansa taustamotiivien suhteen, niin niiden fyysisen ilmaisun kirjo on erityislaatuinen. (Wells 1998, 104.)

Kirjallisuuden perusteella animaatiohahmona nukke on alisteinen liikkeelle eli käytettävälle medialle, animoinnille ja animaattorin kädelle. Mustasukkaisena nukentekijänä, jolle kukin käsistä päästetty objekti on itsenäinen teos, tämä ajatus on vieras ja vaivaannuttava. Animaatiomedian kannalta ja elokuvan kokonaisuuden kannalta ajatus on toki olennainen ja ymmärrettävä. Monin paikoin kirjallisuudessa puhutaan onneksi myös siitä, miten hahmo tahtoo liikkua ja ylipäättään olla olemassa. Hahmolla on itsenäinen sisärakennettu luonteensa.

Nukke, veistos vai jotain siltä väliltä

Ennen kuin oli mahdollista pohtia ja suunnitella animaatioon tulevia hahmoja, oli käytävä läpi mitä animaationukke nukkena ja nukkeus ylipäättään minulle merkitsee. Kulttuurissamme nukke käsitteenä ja objektina liittyy herkästi lapsiin, lapsuuteen ja leikkimiseen. Ensimmäisenä ei ehkä tule mieleen itsenäinen taideteos eikä taiteellisen ilmaisun väline. Tässä nukke eroaa merkittävästi veistoksesta, mikä mielletään erilailla automaattisesti taiteilijan luomaksi taideteokseksi. Veistos on siis taidetta, mutta mitä tapahtuu, jos se maalataan, sen päälle puetaan vaatteita ja se laitetaan liikkumaan? Tuleeko siitä vähemmän veistos tai vähemmän taidetta? Vai lisääkö tämä muutos pikemminkin taiteellista ilmaisuvoimaa ja mahdollisuuksia? Animaatiokulttuurin sisällä työskenteleville tämä pohdinta on todennäköisesti tarpeetonta, koska siellä animaatio mielletään paikkaansa puolustavana itsenäisenä taidemuotona ja objektina animaationukke siis sitoutuu taiteen tekemiseen.

Animaationukke vertautuu niin teatterinukkeeseen, veistokseen, sarjakuvahahmoon, karikatyyriin, tietokonepelihahmoon kuin myös näyttelijään elokuvassa, joiden kanssa animaationukella on samankaltaisia ominaisuuksia. Animaationuken suunnittelussa ja käytössä voin hyödyntää näitä piirteitä. Yhteys veistotaiteeseen ja veistokseen tuo minulle mukanaan mahdollisuuden tekijälähtöiseen tulkintaan, jossa veistämisen ja muovaamisen keinoin voidaan ilmaista sekä ilmeisiä että lähteestään kauas johdettuja piirteitä tyyliin ja pelkistään. Tämä eroaa merkittävästi siitä, millaiseksi perinteinen lastenkulttuuria edustava nukke muotokielellään mielletään: ihmisenkaltainen tyhjä kuori. Toisaalta lelunukkejen muotokieleen on huomattavasti viime vuosikymmeninä vaikuttanut animaatioiden ja pelien ympärille rakentunut ilmaisukieli. Nukeissa on jotain mystistä ja salaperäistä. Ne vetoavat aikuisessakin piilevään maagiseen ajatteluun.

Ennen elokuvan kehitystä nukkeja nähtiin nukketeattereissa, näyttelyissä ja salonkinäytöksissä. Euroopassa liikkui jo keskiajalla kiertäviä nukketeatteriseurueita. Nukketeatterikulttuurin pitkät ja vahvat juuret ovat silottaneet tietä animaation ja sitä myötä myös animaationukkeiden arvostukselle. (Buchan 2010, 102; Priebe 2006, 22; Hames, 2009, 189) Tässä kohtaa on syytä nostaa esiin erityisesti tšekkiläisen animaation nukketeatteriperinteeseen sitoutuvat juuret, koska materiaalisuuden ja käsinkosketeltavuuden kohdalla on tässä työssä nostettu esimerkiksi tšekkiläinen animaatioguru Jan Švankmajer ja edelleen häntä ihailleet Quayn veljekset. Tšekeissä nukketeatteri on ollut arvostettu ja paikkansa ansainnut taiteen muoto. Tätä

myötä myös nukeilla on ollut erityinen asema. Hames toteaa, että nukketeatterin vaikutus siirtyi animaatioon spontaanisti. Tšekkiläisestä animaatiotraditiosta on itseoikeutetusti tuotava esiin Jiří Trínka, jolla itsellään on nukketeatteritausta. Häntä pidetään yhtenä tšekkiläisen animaation mestareista. Trínkan töistä nostetaan toistuvasti esiin teos *The Hand* (1965). (Hames 2009, 189.)

Nämä perinnesidokset ovat luoneet animaatiokulttuuriin sisäisiä konventioita animaationukkeiden suhteen. Muuttuminen tapahtuu hitaasti, mutta vääjäämättömästi esimerkiksi uusien tietokonepohjaisten tekniikoiden käytön laventaessa ja muuttaessa animaation esteettistä maailmaa. On siis mahdollista ajatella, että animaationukke on jatkuvasti muuttuva ja uudistuva.

Huomasin ajattelevani, että animaation ja animaationukken mielikuvien sitoutuminen lapsiin ja leikkiin on pelkästään kielteinen ja animaation itsenäistä taidearvoa nakertava piirre. Olin siksi ilahtunut, kun sain muistutuksen tämän sidoksen hedelmällisestä juuresta Jennifer Barkerin *The tactile eye* (2009) kirjasta. Barkerin mielestä ei ole lainkaan ihme, että monet animaatiot on suunnattu lapsille. Barkerin ajatukseen pääsee kiinni, kun työntää hetkeksi sivuun sen tosiasian, että animaation tekeminen on totista, pitkäjänteistä ja työlästä työtä. Hän toteaa, että erityisesti stop motion -animaation käytännön ”hands-on” prosessi on kuin leikkimistä, jossa jokainen lapsi on asiantuntija. Animaattorin kosketus laittaa mielikuvitukselliset olennot liikkeeseen kirjaimellisemmin kuin muissa elokuvantekemisen lajeissa. Barkerin mielestä stop motion -animaatioiden taktillisuudessa päästään lähelle lapsen leikin aistillisuutta, jossa leikkivälineeseen kohdistuu samanaikaisesti hellä kiintymys ja uteliaisuuden siivittävä halu purkaa lelu osiin. (Barker 2009, 137, 144.) Lapsen leikin kaltainen kiintymys, intohimo ja uteliaisuus ovat minusta animaation tekemisen ehtoja. Tähän voi yhdistää Buchanin (2010, 2) toteaman, että Quay-veljesten animaatioiden metafyyminen leikki on kokeilua ja tämä kokeilu merkitsee myös oppimista odottamattomasta.

2.2.2. Hahmon rakentumisen ehtoja

Huomaan helposti puhuvani animaatiohahmosta ja animaationukesta jokseenkin samassa merkityksessä. Tämä vaatii merkityseron tarkentamisen. Hahmo on jotain enemmän kuin animaationukke, koska se kantaa tarinan sille määrittämän roolin vaateet. Hierarkkisesti hahmo on siis yläkäsite ja nukke taas alakäsite. Suhde on samanlainen kuin hahmoanimaation suhde nukkeanimaatioon.

Paul Wells (1998, 104) lähtee liikkeelle siitä, että hahmo määrittyy ensin käytettävän median ehtojen ja mahdollisuuksien kautta. Hahmon kyky ilmaista itseään laajentuu kuitenkin yli sen ulkoisen olemassaolon. Katsoja lukee hahmon psykologiaa tyyliin, käyttäytymiseen, eleisiin ja ääneen liittyvien koodien kautta (Buchan 2010, 107; Wells 1998, 104). Buchan (2010, 107) on sitä mieltä, että mielikuva luodaan suurelta osin hahmon ulkonäössä ilmenevien antropomorfisten eli ihmiseen tyypillisesti liittyvien ominaisuuksien kautta. Nukelle voidaan lahjoittaa tiettyjä ihmisen ominaisuuksiin sitoutuvia hahmopiirteitä; kehon suhteet, kasvon ilmeet, asennot, vaatteet ja rekvisiitta. Tatu Pohjavirta artikkelissa *Elävä nukke* tarkentaa, että ihmismäiset hahmot inhimillistyvät helpommin. Niiden ulkomuoto ohjaa katsojan tulkitsemaan hahmon toiminnan ihmisen toimintana. Vaikka kyseessä olisi karikatyyri, ymmärretään se silti ihmisen kuvana. Animaatiokontekstilla on tässä merkitystä. Jos katsoja ymmärtää katsovansa animaatiota, hän ajattelee hahmon voivan käyttäytyä inhimillisesti. Paitsi inhimillistä esineet voidaan myös sukupuoittaa. Esineillä on kulttuurinen leima, johon katsojan yhdistämät kontekstuaaliset merkitykset rakentavat hahmon luonnetta. (2010, 38.)

Kuitenkaan nukke ei toimi/näyttele ennen kuin animaattori manipuloi sitä, antaen oman nimi-kirjoituksensa sille. Jokainen hahmo on tyyllisten ja esteettisten päätösten tulos suunnittelu-, rakennus- ja viimein animointivaiheessa, kun se saa eleensä ja toimintansa (Buchan 2010, 107).

Anna minun lentää pois

Suzanne Buchan, joka on tutkinut Quay-veljesten animaatioita, toteaa voitavan sanoa, että jokaiseen hahmoon siirtyy animaattorin persoonallisuus ja psykologia muuntuneena (2010, 107). Quayn veljekset myös rakentavat animoimansa nuket itse. Tästä on mahdollista laajentaen ajatella, että ehkä näin tapahtuu myös hahmon luomisessa. Itse ajattelen, että näissä hahmoissa on osa minua, osa jotain hahmon synnyttämää ja vielä osa jotain käsittämätöntä yhdistettynä tarinan ja animaattorin antamiin sisältöihin. Wells (2006, 70) muistuttaa, että tekijänä sinulla on päässäsi eliniän mittainen hahmojen varasto. Joskus uusi hahmo sekoittuu johonkin tutumpaan, pidempään mukana kulkeneeseen hahmoon.

Minulle ensimmäinen ehto animaatiohahmojen suunnittelun ja rakentamisen tiellä oli päästää irti niistä hahmoista, jotka eivät tällä kertaa päätyneet elokuvaan. Tarinan kehittelyn kuroutuessa kohti lopullista muotoaan, monta kiinnostavaa hahmoa oli tietoisesti jätettävä syrjään. Erityisesti yksi hahmo oli syttynyt mielessä ja tullut eloon luonnoksissa ja harjoituksissa jo animaatiokurssin alkuvaiheissa. Kun katson taaksepäin, niin tämä hahmo on seikkaillut kuvissani jo pidemmän aikaa. Koska sille ei ollut sijaa tarinassamme, se oli puhallettava sammuksiin. *"Kill your darlings"* on hyvä ohje elokuvaa tehtäessä. Prosessin kannalta pidän merkittävänä sitä, että jokainen ryhmässämme suostui ja pystyi hylkäämään jotain itselle tärkeää, koska sillä ei ollut riittävää merkitystä tarinassa. Tästä syystä en nähnyt tarpeelliseksi yrittää pakolla saada lempihahmoani elokuvaan, vaikka yhtenä käsikirjoittajana olisin voinut johdattaa tarinaa niin, että sille olisi löytynyt sija. Käytännössä purin tämän siivekkään hahmon luonnoksiin ja rakensin siitä lopulta konkreettisesti hahmon ennen animaatioon mukaan tulleiden hahmojen suunnittelua. Näin se ei enää häirinyt suunnitteluprosessia, vaan istui hyllyn päällä pää arvioivasti kallellaan ja metalliset siivet valppaina syöksyäkseen karkkymään seuraavan elokuvan liepeille.

Maailman synnyttämä

Animaation vastaanotettavuuden ja ymmärrettävyyden kannalta on ehdottaman tärkeää, että tarinan, hahmon ja maailman lukuohjeet ovat katsojan nähtävillä heti ensi sekunneilla, koska ne määrittävät, miten hän lukee lopun elokuvasta. Ne kertovat millainen hahmo voi elää ja toimia kyseisessä maailmassa ja millä ehdoilla. Pohjavirta (2010, 41) painottaa, että hahmon uskottavuus suhteessa elokuvan sisäiseen maailmaan auttaa katsojan samastumista. Se, että hahmot eivät ole luonnollisia, vaan esimerkiksi selkeästi esineitä, ei häiritse, jos katsoja hyväksyy esitetyn maailman fiktiivisenä tapahtumapaikkana. *Balcony at the end of the world* elokuvaan liittyviä hahmosuunnitteluun liittyviä ratkaisuja kuvaan tarkemmin *Alumiinilankaa ja lateksia*-kappaleessa.

2.2.3. Hieman outo, jossain määrin puistattava



Hahmojen rakentumisen ehtoihin liittyi havaitsemiseen, tunnistamiseen ja samastumiseen nivoutuvia teemoja, koska ryhmämme tarkoituksena oli tehdä esittäviä ihmismäisiä ja eläinmäisiä hahmoja. Prosessin kuluessa minua kiinnosti kysymys helpottaako vai häittäkö tarinankerrontaa se, että hahmot eivät ole todellisia, vaan nukkeja. Pohdin missä määrin tarvitaan samankaltaisuuden havaitsemista katsojan ja hahmon välillä. Kysymys inhimillistämisen tarpeellisuudesta tai tarpeettomuudesta tuli esiin suunnitteluprosessissa. Wells (2006) puhuu siitä, että hahmot ovat tärkeitä. Yleisö rakastaa hahmoja, jotka kiehtovat tai herättävät uteliaisuutta. Hahmo voi olla minikäläinen tahansa, kunhan katsoja pystyy kokemaan jonkinasteista empatiaa sitä kohtaan. Samalla katsoja voi sitoutua myös hahmoa ympäröiviin tapahtumiin myönteisellä tavalla. (2006, 70.)

Hahmojen suunnittelussa oli alkuun ratkaistava kysymys siitä, lähdenkö jäljittelemään todellisuutta mahdollisimman tarkkaan. Tuolloin pohdinnan alle tuli, tuoko oikean ihmisen tai eläimen näköiseksi rakennettu nukke jotain erityistä lisäarvoa tarinaamme. Liian ihmismäiseen hahmoon voidaan myös liittää

häiritsevä epämiellyttävyyden ja epämukavuuden kokemus (*Uncanny valley*, *Real doll*, *Real Baby* esimerkkeinä). Jos tämän nimenomaisen epämukavuuden herättäminen ei ole elokuvan tarkoitus, niin silloin todellisuuden tarkalla jäljittelemisellä ei ole erityistä arvoa. Kirjassa *Eläväksi animoitu* Pohjavirta muistuttaa, että nukkeutta voidaan myös tietoisesti korostaa hahmon ulkonäöllä. Hahmo on tällöin selkeästi maailman nukke eikä vain animaatiohahmo. Esimerkiksi Quay-veljesten animaatiossa *Street of Crocodiles* (1986) hahmot ovat selkeästi nukkeja (2010, 42).

Animaation teeman huomioiden oli tärkeää, miten liikutaan normaalisuus – erilaisuus janalla ja pyritäänkö hahmojen keinoin neutralisoimaan tai normalisoimaan käsiteltyjä aiheita. Jaksan toistamiseen puhua animaation sallivuudesta taiteellisenä alustana, mikä liittyy olennaisesti hahmosuunnitteluun, koska animaatio tarjoaa perinteistä elokuvaa enemmän mah-

dollisuutta rikkoa rajoja ja tutkia kielletyn ja sallitun rajaa noustessaan nukkeen sitoutuvan fantasian pohjalta. Tämä tarjoaa mahdollisuuden vaikeiden asioiden käsittelyn etäännyttäminen keinoin, koska nukke ei ehkä samalla tapaa tule pakahduttavan lähelle, niin iholle, kuin samojen teemojen käsittely ihmisenäytelijän kautta ilmaistuna. Nukkemaisuuden säilyttämisen saattaa siis palvella tarinankerrontaa paremmin. Toisaalta etäännyttäminen ja vieraannuttaminen voivat nakertaa tarinan intensiivisyyttä. Itsetarkoituksellisen tarinankerronnallisenä keinoina erikoisuuden tavoittelu ja järkyttämisen tarve eivät mielestäni riitä. Niillä on oltava vahva peruste. Toisaalta pohtimatta valittu sovinnaisuus ja vallitsevaan mukautuminen eivät välttämättä myöskään kannata tarinaa eteenpäin. Nukkeuteen liittyen Pohjavirta (2010) jatkaa, että animaatio esittää maailman symbolisemmin. Kun hahmot eivät näytä eläviltä ihmisiltä, vaan nukeilta, voidaan maailma lukea nukan leikin ja mielikuvituksen maailmana. Tästä syystä animaatio ei kärsi näyttelijöiden uskottavuudesta samalla tavoin kuin näytelmäelokuva. (2010, 41.)

Uncanny valley

Nukkeanimaation kohdalla on syytä pysähtyä tähän termiin hetkeksi, koska nukan realismisuuden asteella on tarinan uskottavuuden ja vastaanotettavuuden kannalta olennainen merkitys. Se määrittelee ilmaisua ja sitoutuu nukan välittämiin merkityksiin.

Uncanny valley (outo laakso) on termi, jolla kuvataan ihmisten suhtautumista lähes realistisiin hahmoihin, robotteihin tai animaatiohahmoihin. Pohjavirta perustaa käsityksensä Masahiro Morin 1970 esittämän hypoteesiin, jonka mukaan ihmiset vierastavat lähes realistisesti toteutettuja hahmoja, jotka eivät kuitenkaan saavuta tarpeeksi aitoa inhimillisyyttä, kun taas tarpeeksi tyyliä hahmot voidaan kokea samaistuttaviksi (Pohjavirta 2010,40). Aluksi reaktio on positiivinen, ja vastaamme hyvin objektiin tai hahmoon, joka muistuttaa ihmistä. Sitä mukaan, kun yhdennäköisyys kasvaa, havaitsemme merkittävän pudotuksen empatiassamme hahmoa kohtaan, kunnes taas huomaamme sen kasvavan takaisin, hahmon tullessa täysin ihmiseksi.

Rocka Souza tarkentaa (2012, 22) tästä, että nukkien taktiiset ominaisuudet ovat suoraan yhteydessä Uncannyyn silloin, kun elementtien valmistus muistuttaa oikeita ihmispiirteitä ja asentoja. Liikkuvat nukket voivat vaikuttaa tutulta, herättää mielikuvia lapsuuden leikeistä, niin kuin jokainen lapsi haluaisi nukkensa heräävän eloon. Kuitenkin nukan toimiessa odotetusta poikkeavalla, kummallisella tavalla, se materiaalisena esineenä esittääkin vaihtoehtoja todellisuutta. Siksi tällainen aiheuttaa epämiellyttävän outouden kokemuksen, kokemuksen, että kaikki ei ole kohdallaan.

2.3. KÄSIN KOSKIEN Nukkeanimaation materiaalisuus

2.3.1. Aluksi

Puhun opinnäytteessä nukkeanimaation materiaalisuudesta ja käsinkosketeltavuudesta. Ne liittyvät tiukasti yhteen nukkeanimaation luomisessa ja valmistamisessa, olematta kuitenkaan synonyymejä. Tekstissä huomaan, että niiden välinen raja hämärtyy minulta helposti, koska niin toisiinsa sidoksissa tekijän näkökulmasta ne ovat keskenään. Olennaista on materiaali, josta taiteilijan kosketuksessa syntyy teos. Materiaalit ja nukkeanimaation korostunut materiaalisuus ovat pääosassa sekä teknisesti että ilmaisumahdollisuuksina. Käsinkosketeltavuus kuvaa pikemminkin taiteilijan osuutta tietyssä vaiheessa. Toisaalta mielikuvana käsinkosketeltavuus liittyy liikkuvan kuvan herättämään kosketuksen kokemukseen, josta puhutaan käsitteellä haptinen visuaalisuus.



Tässä kappaleessa lähdän liikkeelle siitä, mitä nukkeanimaation materiaalisuus tarkoittaa ja millä tavoin se voi ilmetä. Seuraavaksi otan esiin lyhyesti elokuvatutkimuksessa viime vuosien esiin nostettua haptisen visuaalisuuden käsitettä, mikä nukkeanimaation kohdalla tarkoittaa sen kykyä herättää kosketuksen kokemuksia valkokankaan toiselta puolelta. Lopuksi puhun nukkeanimaation käsinkosketeltavasta luonteesta ja kosketuksesta, mikä konkreettisesti liittyy siihen, että nukkeanimaation valmistaminen on perinteistä käsityötä.

Materiaalisuuden ja kosketuksen, eli materiaalisuuden kosketuksen tai kosketuksen materiaalisuuden, kautta opinnäytteessä kulkee kaksi eri linjaa: minä tekijänä ja minä näkijänä. Nämä ovat väistämättä elävässä yhteydessä keskenään, muodostaen sen pohjan, jolle nykyiset tekemiseni rakentuvat nukkeanimaatioiden katsomisesta nousevien vaikutteiden ja innoitteiden kautta. Näkijänä koen, että nukkeanimaatio haastaa minut katsomaan tarkkavaisin ja keskittynein silmin materiaaleista luotua keinotekoista maailmaa, pintaa ja esineitä. Samalla se kutsuu katsojana osalliseksi siitä läheisestä, todellakin konkreettisesta, kontaktista, mikä on kuvassa nähtävien objektien ja tekijän välillä.

Nukkeanimaatiolle on ominaista aineellisuus ja materiaalisuus, sen fyysinen perusta. Se, mitä näemme kuvassa, on reaali maailmassa olemassa olevaa kolmiulotteista lavastusta ja nukkeja, jotka on rakennettu todellisista materiaaleista. Animaatioprosessissa käteni kosketus on väliin tuleva ja välittävä tekijä aineen ja tarinan yhteyden luomisessa. Materiaalin ja taiteilijan vuoropuhelu on keskeistä nukkeanimaatiossa. Se on alusta, mistä animaation maailma rakentuu, ja sitä kautta muodostuvat ne merkitykset, joita nukkeanimaatio kantaa. Aikuisille suunnattu nukkeanimaatio on taidemuoto, joka haastaa tekijän tietoisesti kuuntelemaan ja katsomaan, tai pikemminkin tunnustelemaan sitä, mitä kädessä oleva massa tahtoo itseltään tarinaan antaa. Ymmärrän toki, että toisin katsoen on kyse siitä, mitä minä tietoisesti tai tiedostamatta annan materiaalin kertoa.

Itseoikeutettuina esimerkkeinä materiaalisuudesta ja kosketuksen kokemuksen luomisesta toimivat Jan Švankmajerin sekä Stephen ja Timothy Quayn teokset, jotka animaatioiden tekijöinä ovat minulle merkittäviä esikuvia. En väitä, että elokuvamme vertautuu materiaalisilta tai esteettisiltä ominaisuuksiltaan näiden mestareiden elokuviin. Ne ovat animaatioita, joiden korostuneen materiaalisesta ja aistivoimaisesta maailmasta ja ilmaisusta minä vaikutun ja joita jaksan katsoa uudestaan, koska ne vetävät lähelle ja sysäävät loitommalle, kutsuvat vaeltamaan tiloissa ja uppoutumaan pintoihin. Ne ovat käsityötaituruudessaan ja luovuudessaan verrattomia.

2.3.2. Materiaalisuus

Paul Wells (1998) tarkentaa, että kolmiulotteinen animaatio on suoraan suhteessa materiaalisuuden ilmaisun kanssa, ja sinällään tietynlaisen metatodellisuuden luomus, jolla on samat fysikaaliset ominaisuudet kuin todellisella maailmalla. Tällainen elokuvan valmistustapa näyttää vaihtoehtoisen todellisuuden materiaalisesta olemassaolosta. Se kutsuu kertomuksen esiin rakennetuista objekteista ja ympäristöistä, luonnollisista muodoista ja aineista, itsestään selvinä pidetyistä arkimaailman elementeistä. Tietyissä mielessä tämä on materiaalisuuden muutos eli materiaalisuuden uudelleen animointia tarinankerronnallisiin tarkoituksiin. (Wells 1998, 90.) Katsoja tunnistaa muodot, hahmot ja värit suurelta osin näiden elementtien kouriintuntuvan aineellisuuden tähden. Objektit, elementit tai materiaalit saattavat olla kerronnallisiin tarkoituksiin valjastettuna aivan eri roolissa tai erilaisiksi muokattuina kuin todellisessa maailmassa (Wells 1998, 91). Wells käyttää tässä yhteydessä englanninkielistä termiä *"fabrication"* puhuessaan materiaalisuudesta. Tälle termille on vaikea löytää hyvin kuvaavaa suomenkielistä käännöstä, koska suora käännös *"valmistaminen, valmistus, rakennus, keksiminen"* eivät mielestäni johda lukijaa oikeaan suuntaan. Siksi käytän materiaalisuutta, mikä on käytössä mm. Laura Marks'n kirjoituksissa (2000, 2002).

Käsitystäni nukkeanimaation materiaalisesta luonteesta vastaa elokuvantutkija Jennifer M. Barkerin (2009, 137) kuvaus siitä, miten stop motion -animaatio valtaa katsojan kehon materiaalisuudella ja tekstuureilla, jotka pyytävät tulla kosketetuiksi. Monet nukkeanimaatiot ovat juuri niitä, jotka herättävät sekä käytännön että mielensisäisen halun hypistellä, viipyillä materiaalien tunnussa ja jättäytyä niiden herättämän fyysisen kokemuksen vietäväksi, mikä tapahtuu samanaikaisesti sekä silmien takana että silmien edessä. Minua kiehtoo erityisesti Barkerin pohdinta ihon merkityksestä teoksessa *The Tactile Eye*. Hän muistuttaa, että iho on kehon ja maailman välinen raja. Se yhdistää ulkopuolisen ja sisäpuolisen. Iho on kontaktin paikka sisäisen ja ulkoisen välillä. Iho mahdollistaa sekä havainnon kokemuksen että havainnon ilmauksen. Iho peittää ja paljastaa. (Barker 2009, 137.) Olkoonkin edellinen arkipäiväinen itsestäänselvyys, mutta minut se pysäytti, aivan käytännössä ihon rajalle. Minun kaltaisella, jossa in määrin aistii liherkällä ihmisellä, tämä ihon määrittämä raja on merkittävä ja korostuva pinta. Kokemusmaailmassani kosketukseen liittyvät aistimukset eivät ole pelkästään myönnteisiä, eivätkä aina siedettävän voimakkaita. Tämä tulee esiin sekä kokijana, tekijänä että näkijänä. Jonkin materiaalin tuntu voi olla minulle kosketuksessa kavahduttava ja nähtynä epämiellyttävän puistattava. Iholla, kosketuksen konkreettisella välineellä on suora yhteys etäisyyden ja läheisyyden säätelyyn. Myös teemallisesti iho sitoutuu Bunkkeri-kohtauksen sisältöön ja käytännön toteutukseen, paljastamiseen ja peittämiseen.

Wellsin (1998) mielestä nimenomaan kokeellinen animaatioelokuva keskittyy animaation ma-

terialaisuuteen eli muotoon, jolla se on tehty, väreihin, muotoihin ja tekstuuriin, joilla teos luodaan. Nämä herättävät tietyn tunnelman ja ajatukset. Wells toteaa, että elokuvantekijät, jotka työskentelevät tällä tavalla ymmärtävät näiden ominaisuuksien tuottavan mielihyvää ihan omana itsenään ilman, että niitä täytyy liittää tiettyyn merkitykseen tai viitekehykseen. (Wells 1998, 45.) Jotain samaa tavoitaa Marks (2000, xi) toteamuksesta, jossa materiaalisuutensa kautta kuva näyttyy yhdistävänä kudoksena, jota ei tarvitse niinkään tulkita, kuin antaa sen tapahtua, laajentaen katsojan kokemuskenttää. Vaikka kyseessä ei olisi puhtasoppinen kokeellinen animaatio, vaan eri muotoja sekoittava, kuten *Balcony*-animaatio, niin jotain tästä tavasta lähtee liikkeelle materiaalisesta kerronnasta voi tavoittaa monissa animaatioissa. Se voi toimia yhtenä kerronnallisena lähtökohtana materiaaleja rakastavalle lavastajalle.

Balconyn lavastuksessa *Bunkkeri* on harmaa, betoninen tila. Mietin aluksi, voinko opinnäytteen yhteydessä käyttää sitä keskeisenä taiteellisenä esimerkkinä materiaalisuuden käsitteystä animaatioelokuvassa. Kun katson *Bunkkerin* seiniä, jotka ovat työhuoneeni seinällä, niin tunnen betonin kylmyyden, ruosteen rosoisuuden, ihoriekaleiden kavahduksen, naamioihin kätkeytyvän kuoleman. Jos pinta puhuu minulle näin irrallisina elementteinä, niin ehkä se kykenee välittämään materiaalin ja kosketuksen tunteen myös lopullisessa kuvassa.

2.3.3. Haptinen visuaalisuus



Toinen puoli nukkeanimaation käsin kosketeltavaa ja materiaalista luonnetta on se, miten minä katsojana näen ja koen nämä ominaisuudet. Tähän aiheeseen pysähtyminen ja sen tarkastelu on mielekästä, koska nukkeanimaatio yleensä tehdään toisten ihmisten nähtäväksi ja koettavaksi.

Haptinen yläkäsitteenä tarkoittaa kosketuksen tunteeseen perustuvaa. Kirjallisuudessa näkee käytettävän samassa merkityksessä kosketusaistipohjaista taktiilisuuks-käsitettä, mikä siis on alakäsitteenä rajallisempi (Barker 2009, 37). Haptinen havainto määrittelee taktiillisen (kosketusaisti), kinesteettisen (liikeaisti) ja proprioseptisten (ruumiin sisäaistimus) aistimusten yhteistoiminnaksi. Se viittaa kosketuksen kokemiseen paitsi kehon pinnalla, iholla, myös sen sisällä (Marks 2000, 162; Barker 2009, 37).

Elokuvatutkija Laura Marks (2000) teoreetisoi haptisen visuaalisuuden (haptic visuality) viittaamaan siihen, että silmät toimivat kuin kosketuselimet. Kosketusta ei tarvitse

ymmärtää sidoksena vain yhteen aistinelimeen kuten ihoon, vaan se toteutuu ja tuntuu koko kehon kautta. Näköaistimus ei ole irrallinen kehon muista aisteista, vaan eri aistimuspiirien havainnot vaikuttavat toisiinsa luoden yhdessä tulkintaa todellisuudesta. (Marks 2000, 162–163; 2002, Barker 2009, 2.) Carolyn Vasseleu (2009, 141) muistuttaa, että ihmisellä on kyky koskea, tuntea ja käsitellä sekä konkreettisia objekteja että virtuaalisten ympäristöjen luomia. Haptisuuden tutkiminen on hänen mukaansa sen selvittämistä, millä tavalla ihmiset aistivat ja käsittelevät maailmaa kosketuksen kautta.

Jennifer Barker (2009) nostaa esiin tekstuurin tärkeyden. Haptisen visuaalisuuden esimerkkejä voi löytää Švankmajerin ja Quay-veljesten elokuvista, joissa pintarakenne ja lähikuvat tukevat haptisen kokemuksen heräämistä. Molemmat poimivat jokapäiväisen ympäristön objekteja kerronnan turvallisesta verkosta, mutta muuntavat ne silmälle tuntemattomiksi ja sormenpäille uudelleen havaittaviksi. Näissä elokuvissa ei aina näytä olevan visuaalisesti järkeä, mutta kokemuksellisesti ne ovat ihon pinnan tasolla järkeenkäyviä. Tekstuuri ei ole vain jotain, mitä elokuva näyttää passiiviselle katsojalle, vaan se on aktiivinen kokemus. (Barker 2009, 25.)

Kirjassaan *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (2004) Vivian Sobchack toteaa, että näkö ja kuulo ovat etusijalla kulttuurissa ja taiteessa, mutta kykyä koskettaa, haistaa ja maistaa ei kannata väheksyä. Hän korostaakin elokuvan kykyä puhutella myös muita aisteja, ei pelkkää näköaistia. Elokuvan ja sen katsojan välisessä suhteessa on kyse ennen kaikkea vastavuoroisesta prosessista. Erillisyydestä huolimatta, katsoja kokee näkemänsä ikään kuin omana havaintonaan eli elokuvan ilmaisu välittyy hänelle ikään kuin sisältä päin elettyinä teknologiana.

(Sobchack 2004, 65, 67.) The Tactile Eye kirjassa Barker (2009, 2) painottaa edelliseen liittyen, että elokuvan taktillisuuden tutkiminen avaa mahdollisuuden sille, että suhde elokuvaan on läheinen ja intiimi pikemminkin kuin etäisen observaiva kokemus, mitä pelkkään visuaalisuuteen perustuva käsitys korostaa. Kosketus ei hänen kirjassa tarkoita pelkästään kontaktia, vaan syvälleikävyä tapaa olla ja elää (Barker 2009, 2).

2.3.4. Arkiympäristön objektit materiaalisuuden tunteen herättäjinä

Buchan (2010,120) tuo esiin, että tekstuuriin voi ymmärtää kirjaimellisesti. Materiaalit, joista hahmot veistoksellisina objekteina ovat rakennettu, ovat usein sellaisia materiaaleja, joista ei oleta ihmishahmojen koostuvan. Hahmojen yksittäiset osaset voivat olla aikaisempien kokemusten perusteella kouriintuntuvan tuttuja reaali maailmasta. Materiaalinen objekti voi ilmentää aivan jotain muuta, jos havaitsijan mielenlaatu on tällaisille esim. tekstuuriin liittyville viitteille altis ja avoin. Taiteilijan kannalta on merkityksellistä, että materiaalit ovat alisteiset tekijälle, joka voi määrittää ja rakentaa ne omalla tavallaan. Buchan (2010) kuvaa miten Quay-veljesten töissä lavasteiden tähtiä ovat materiaalit; kankaat, pöly, huolellisesti tehdyt patinat metallissa ja puussa, laikut sekä pintarakenne. Heidän töissään katsojalla on mahdollisuus viipyillä yksityiskohdissa ja löytää uutta. (2010, 87, 120.)

Nukkeanimaatiomaailman rakentajana merkityksellistä on ajatus, että elokuvan kerronnassa käytetyt aineelliset objektit voivat kannatella sekä esittäviä että materiaaleihin itseensä sitoutuvia merkityksiä. Se on osa ilmaisunvapautta. *Balconyssa* koetin käyttää materiaaleja ja esineitä niin, että katsoja pystyisi pelkän ympäristön perusteella lukemaan kohtauksen tunnelman ja tilan merkitykset. Irralliset rinnat esiintyvät omina itsenään ja silti samalla viittaavat laajempiin alueisiin kohtauksen sisällä. Irrallisuus ja sidokset käyvät sanamukaisesti rinnakkain.

Wellsin teoksessa (1998, 90) on tähän liittyen lainaus Švankmajerilta:

“For me, objects are more alive than people, more permanent and more expressive. The memories they possess far exceed the memories of man. Objects conceal within themselves the events they’ve witnessed; that’s why I’ve surrounded myself with them and try to uncover those hidden events and experiences, and that relates to my belief that objects have their own passive lives which they’ve soaked up, as it were, from the situations they have been in, and from the people who have made them.”

Švankmajer / Paul Wells

Wells (1998, 90) kuvaa viehättävästi miten Švankmajerin elokuvissa saven käsinkosketeltavuus ja muovattavuus, kiven kovuus ja paino, posliinin hauraus ja sileys, puun elävä olemus, kankaan väri ja tekstuuri ja ihmiskehon fyysiset mekanismit muodostuvat kerronnalliseksi määreiksi. Ne palvelevat tärkeänä esimerkkinä tarinoiden luomisesta materiaalin uudelleenmäärittämisen ilmaisun kautta. Vasseleyn (2009) mielestä kosketuksesta kumpuavissa teoksissaan Švankmajer luottaa fyysisiin objekteihin, maailmoihin ja kuviin, joilla on energia ja kyky kommunikoida yhtä voimakkaasti fyysisellä vaikutuksella kuin oikea näyttelijä tai animoitu hahmo. Tämä perustuu siihen, että tällainen kosketuksen kokemukseen vetoava kuvasto pystyy sisällyttämään itseensä ja siirtämään taktillisia muistoja, mitkä on ladattu fyysisellä voimalla. (Vasseley 2009, 147.) Kristoffer Noheden (2013) on tarkastellut taktillisuutta Švankmajerin elokuvassa *Down to cellar* (1983). Hän muistuttaa, että Švankmajer ei käytä stop motion -animaatiota vain erikoisten, muutoin elottomien asioiden henkiin herättämiseen, vaan myös tavallisesti merkityksettömien aineiden kuten, kuten maa, lika ja hiili elävöittämiseen. Mestarin töissä myös liikkumattomat ympäristöt, joita ei animoida, ovat itsessään korostuneen materiaalisia. (Noheden 2013)

Wells (1998) puolestaan nostaa esiin, että Quay-veljesten elokuvissa, kuten *Street of Crocodiles* (1986), käy ilmi materiaalien ja objektien uudelleenmäärittely niin, että ne edelleen omaavat itselleen luontaisen orgaanisen elämän. Epätäydelliset nukkehahmot, ruuvit, metallipalat, ja höytyvät tulevat subjekteiksi liikkeen kautta, ja subjektiivisuus säilyy nimenomaan kunkin hahmon materiaalisuudessa. Kumminkin taiteilijat animoivat näennäisen liikkumattomia ja arvoituksellisia ympäristöjä, mitkä herätetään eloon paljastamalla niiden olemassaolon ehdot, jotka on määritelty niiden kehityksen ja aikaisemman käytön kautta. Tämä antaa tiloille ylikuonnollisen laadun, jossa tarinankerronnan perinteiset koodit jätetään syrjään ja nousee katsojan henkilökohtaisista merkityksistä. (Wells 1998, 91.)

Švankmajerin elokuvat ovat täynnä objekteja, jotka kerronnallisen ja symbolisen merkityksensä lisäksi näyttäytyvät katsojalle primaaristi tämän maailman orgaanisina objekteina muistuttaen meitä omasta kehollisesta olemassa olostä tässä samassa maailmassa (Barker, 2009, 138). Quay-kaksikon tekstuurit ovat meille tuttuja, mutta joita elokuva kutsuu katsomaan kuin

ensimmäistä kertaa (Barker, 2009, 139).

2.3.5. Materiaaleihin sitoutuvat muistot

Wells puhuu teoksessa *Fundamentals of Animation* aistimuistoista (*sense memory*) (2006, 15). Tämänkaltaiset, aisteihin sitoutuvat ja aistikokemusten laukaisemat muistot ovat ymmärrykseni mukaan usein sanattomia ja kehityksellisesti varhaisia, mikä voi kokemukseeni pohjaten luoda tavallisuudesta poikkeavia herätteitä ja miellelyhtymiä. Minulle henkilökohtaisesti tämä on vahva muistamisen laji. Wellsin mielestä aistien käyttäminen on keskeinen animaatiotyöhön liittyvä taito. Aistihavainnot ja aistimuistot voivat toimia polttoaineena tarinoin johtaville ideoille (Wells 2006, 15). Nämä muistot voivat herättää aistit materiaalien niille piirteille, jotka muutoin voisivat jäädä huomaamatta (Vasseley 2009, 155; Noheden 2013).

Teoksen materiaaliset näkökulmat tarjoavat yhteiseen historialliseen kontekstiin kiinnittyvät merkitykset (Wells 1998, 90–91; Marks 2000, 21–21). Objektiin merkitys määräytyy ymmärtämällä miten se on imenyt itseensä sen edeltävän käytön, historiallisen muodon ja toiminnan ja näin luonut assosiativisen ilmapiirin. Objekti on samanaikaisesti vieras ja tuttu. Tutuus on merkki assosiaation kautta syntyvästä turvallisuudesta, kun taas vieraus nousee objektiin käytön ja kontekstin muutoksesta. Lasten nukke herättää tunnistamisen ja lohdulliset muistot lapsuudesta, kertoessaan itsestään historiallisella tasolla. Nykyisessä kontekstissa nukke on outo, pelottava ja vieraannuttava siihen sisäytetyn elämän kautta. (Wells, 1998, 90–91; Buchan 2010, 80; Vasseley 2009, 155.) Jennifer Barker (2009, 45, 46) on sitä mieltä, että animaation nostalginen viehätys ja lapsiin vetoavuus sitoutuvat nimenomaan elokuvan taktiilliseen viehättävyyteen. Aikuisen katsojan kohdalla elokuva kutsuu esiin nostalgiset impulssit vetoamalla aistimuistoihin, mitkä elävät katsojan iholla. Muistamme ja tavoitamme itsemme lapsena, mutta ennen kaikkea muistamme lelun tunnun kädessä. Elokuvat leikittelevät sisäisen lapsemme kanssa kutsuen sormia leikittelemään objektien pinnalla. (Barker 2009, 45.)

2.3.6. Epätäydellisyys materiaalisuuden kokemuksen herättäjänä

Tekijälle materiaalisuuden havaitseminen on yksiselitteisempi ja suorempi kokemus kuin katsojalle. Materiaalin tuntu ja paino on suoraan kädessä. Miten katsoja oikeastaan havaitsee materiaalisuuden? Pienet epätäydellisyyden merkit voivat herättää kokemuksen materiaalisuudesta. Juuri hitusen erilainen silmä, rypistynyt kangas, hapsottava sauma, väärin kiinnitetty napit, animaattorin sormenjälki jne. kertovat katsojalle tästä erityisestä nukkeanimaation valmistamiseen liittyvästä käsin koskettamisen luonteesta ja samalla se sitoo katsojan tähän materiaalliseen todellisuuteen (Rocha Souza 2012, 2). Olen miettinyt, onko juuri tässä nukkeanimaation viehätys? Se epätäydellisyydestä ja virheistä iloitseminen, jota Buchan (2009) kertoo Quayn veljesten vaalivan ja kehittävän osana nukkeanimaation luomisprosessia.

Barker (2009) huomauttaa, kun kuvassa näkyy jotain mitä ei pitäisi, huomio kiinnittyy itse mediaan, sen mekaaniseen tai tekniseen kehoon. Se vetää meidät pois kuvassa näkyvistä hahmoista, paikoista ja tapahtumista, tasapainon ulottumattomiin, jolloin katsojana emme ole siellä (elokuvassa) emmekä täysin tässä maailmassa. (2009, 10)

Tällainen fyysisen maailman ja materiaalisuuden vaikutus ei ole täysin toivottava, koska se irrottaa katsojan tarinasta ja animaation sisäisestä maailmasta. En voi olla täysin sitä mieltä, että virheet välttämättä syventävät tarinaa, varsinkaan lyhytelokuvassa, jossa kerronta on visuaalista maailmaa myöten tiivistettyä ja tarkoituksellista. *Balconyn* tapauksessa esimerkiksi väärin valittu materiaali, jossa sormenjäljet näkyvät lähikuvassa, animaattorin käden varjo, silmien huolimaton asettelu hahmon kasvoissa tai sauma hämähäkin raajassa voi vetää huomion materiaalisuuden ja käsin tekemisen yksityiskohtiin silloin, kun niin ei olisi tarkoitus tapahtua. Tai ehkä on niin, että katsoja alituisen tasapainoilee tietoisuuden vaihtelun ja kiinnittymisen kanssa, eikä elokuvan tekijällä ole mahdollisuutta vaikuttaa asiaan kovinkaan paljon. Tämä on mielessäni avoimeksi jäävä kysymys.

2.3.7. Käsinkosketeltavuus

Kun animaation sisällä aletaan lajityypeinä puhua stop motion- ja nukkeanimaatiosta, ollaan lähellä tämän opinnäytteen ydintä eli käsinkosketeltavuutta. Käytännössä se tarkoittaa käsillä tekemistä, käsityötä ja kosketuksen kautta luomista, mikä on nukkeanimaation valmistamisen perusta. Käytän käsinkosketeltavuus sanaa, koska minulle se kuvaa paremmin nukkeanimaatiossa olennaista materiaalin ja kosketuksen välistä yhteyttä luomisen taustalla, kuin sana ”käsityö”.

Stop motion -animaatioiden tekijät ovat aina olleet töidensä materiaalin ja tekstuurin mesta-

reita. On oikeutettua puhua käsityötaidon estetiikasta, mikä on 3D-animaatioiden omaleimainen viehätys, kuten Wells teoksessa *Fundamentals of Animation* (2006) tuo esiin. Käytännössä stop motion -animaation tekemisen välttämättömyyksiä on käsityö. Kyky valmistaa asioita. Tähän liittyy myös kyky vastata esitysteknisiin ja elokuvantekemisen käytännön haasteisiin pienessä mittakaavassa (Wells 2006, 103). Stop motion -animaatio on aivan konkreettisesti ihmisen kädessä, kuten Ken Priebe painottaa. Animointi vaatii henkilön, jolla sananmukaisesti on nukke kädessä, ja joka kuva kuvalta tuo sen henkiin (Priebe 2010, xvii).



Kun puhutaan käsinkosketeltavuudesta, puhutaan jostain konkreettisesta. Riippumattomana animaattorina työtä tehnyt George Griffin artikkelissaan *Concrete Animation* (2007) on tähän liittyen halunnut nostaa esiin käsitteen *konkreettinen animaatio*, mikä liittyy animaatiotyön todellisiin materiaaleihin ja objekteihin, sekä prosessiin, jonka kautta nämä heräävät eloon (2007, 260). Opinnäytteen aiheen kannalta on arvokasta, miten Griffin artikkelissaan kantaa esiin käsin kosketeltavan, aineellisen ja todellisen, sen mikä illuusion luomisen virrassa saattaa unohtua.

A Century of Model Animation teoksen esipuheessa Peter Lord kuvaa osuvasti animaattorin ambivalenttia osuutta, jonka käsityö on samanaikaisesti näkymätöntä ja kätkettyä, mutta silti joka hetkessä läsnä kaikkialla kuvassa (teoksessa Harryhausen and Dalton 2008, 9). Hän jatkaa, että hahmoanimaation riemu sekä tekijälle että katsojalle on kokemuksen intiimiys: lähikuvat, sormet ja kosketus. Se on nukan tunnussa animaattorin kädessä, missä veistos yhdistyy esitykseen. (2008, 9.) Lord puhuu tässä yhteydessä animaattorista eli henkilöstä, joka liikkeen kautta antaa hahmolle elämän. Sama kokemus on nukan- ja lavasteentekijän kosketuksen läsnäolossa.

2.4. NÄKYVÄKSI TEKEMINEN Nukkeanimaation lavastus

2.4.1. Maailman horjuttaminen

Quay-veljesten nukkeanimaatioiden taiturimaisista lavastuksista puhuessaan Suzanne Buchan (2010) ilmaisee näissä tiloissa viipyilyyn liittyvän ambivalenssin oivallisesti. Hän sanoo, että katsoessamme kohtauksia näissä tiloissa, liikumme sen välillä, että ymmärrämme tilojen olevan olemassa elokuvallisen kokemuksen ulkopuolella, rakennettuina pienoismaailmoina, ja toisaalta jättäydymme täysin näiden estetisoitujen ja vieraannutettujen objektien haptisen kokemuksen valtaan. Ne vaikuttavat uskottavilta, ovat haptisesti koettavissa ja sitoudumme niihin emotionaalisesti, kun animaatio paljastaa salaisen elämänänsä. (Buchan 2010, 87.)

Hän jatkaa, että veljesten tavallaan aavemainen tapa käyttää tuttujen objektien kollaasia luo tilallista epävarmuutta ja luo elämän elottomille objekteille, joista loogisesti tiedämme, että se ei ole totta, mutta elokuva antaa mahdollisuuden salaisesti toivoa, että se voisi olla totta (2010, 96). Tämä kuvaus vastaa kokemustani animaatioiden edessä sekä katsojana että tekijänä.

Aardman-studion animaatioelokuvien tekijät kiteyttävät prosessin niin, että animaatioelokuvan tekijälle ei ole olemassa mitään kuvattavaa, ennen kuin se luodaan ja laitetaan kameran eteen. Hahmojen ja lavasteiden suunnittelun lisäksi on tehtävä päätöksiä siitä, mitä tapahtuu kohtauksessa ja millaista kuvaa silloin käytetään. Vaikka animaatio on erittäin luova väline, siinä painottuu aikaa vievä prosessi. (Lord & Sibley 1998, 16)

Buchanin (2010) mielestä nukkeanimaatiolavastus on joissain suhteissa yhdenmukainen live-elokuvan kanssa. Animaatioelokuvan arkkitehtuuri eli lavastus edustaa kuitenkin enemmän määrin fiktiivistä tilaa, joka ei ole täysin sidottu fysiikan lakeihin, kuten painovoiman ja lujuuslaskelmien rajoituksiin. Nukkeanimaation sisäänrakennettu keinotekoisuus mahdollistaa liioittelun, jolloin lavastuksen ei tarvitse noudattaa arkkitehtonista logiikkaa. Quayn veljesten animaatiolavastuksista puhuessaan Suzanne Buchan käyttää spatiaalisen kollaasin käsitettä. Arkkitehtuuriset rakennelmat, materiaalit ja esineet luovat elokuvan erityisen kollasimaisen tilallisen kokemuksen. (Buchan 2010, 77, 80.)

Jotkin todellisen maailman ilmiöt palvelevat stop motion -lavastusta. Perspektiivi, valaistus ja varjot tulevat luonnollisesti mukaan, koska nuket ja lavasteet ovat todellisessa maailmassa, eikä näitä ominaisuuksia tarvitse jäljitellä (Priebe 2006, 4). Buchan (2010, 80) muistuttaa, että nukkeanimaation lavastuksella on vähemmässä määrin kontrolloitavuutta kuin muilla animaatiotekniikoilla, koska kaikki kuvataan kameran edessä kuva kulta. Kukin kohta on ainutkertainen tapahtuma, ei toistettavissa täysin samanlaisena, mikä tarkoittaa, että kaikki on suunniteltava tarkasti etukäteen (Priebe 2006, 7). Priebe tuo esiin stop motionin edun toisiin medioihin nähden: kun hahmot ja lavasteet on rakennettu ja kuvattu, suurin työ on jo tehty.

Minun haasteeni ja oikeuteni on tehdä pieni maailma näkyväksi. Maailma, jossa fantasia kaappaa todellisuuden työkalukseen. Nukkeanimaation hahmot ja lavastus ovat käsin rakennettua kosketeltavaa ja liikuteltavaa todellisuutta, raakaa mielikuvituksen lävistämää materiaalia. Toisaalta kyseessä on mittakaavaan rakennettu lavaste, mutta lopulta on kyse siitä, kuinka sen materiaaliset ominaisuudet luovat tarinan maailman, ovat tarinan maailma ja tarina itsessään. Kuten tähän mennessä on käynyt ilmi, materiaalilla on oma elämänsä ja tahtonsa. Se asettuu pienen maailman näyttämöksi omilla ehdoillaan, huolimatta sitä koulivasta kurittomasta kädestä.

Suunnittelun lähtökohtana oli realismisuuden aste. Muut tyyllilliset ja designiin liittyvät päätökset olivat alisteisia tähän liittyville päätöksille. Animaation maailmaa suunniteltaessa ja pieneen mittakaavaan rakentaessa oli pohdittava keinotekoisuuden eli aidon ja epäaidon näkökulmaa. Keinotekoisuus on väistämättä nukkeanimaation reunaehtoja, koska rakennetaan jostain tietystä materiaalista koostuvia objekteja. Osaa objekteista käytetään imitoimaan ihmisen käyttäytymistä, osa taas toisintaa ihmisen fyysistä ympäristöä, jolloin tämä pohdinta koskee sekä nukkea että lavastetta. Toisaalta voi pohtia onko ihmisillä esitetty ja ihmisten mittakaavaan lavastettu elokuvakaan aitoa. Elokuvataiteen maailmassa lienee aina kyse illuusion luomisesta. Ja vielä pidemmälle vietyä ajatuksena, onko reaali maailman ihmisen ulkoinen habituskaan todella aitoa? Nämä pohdinnat kytkeytyivät siihen päätöksentekoon, teemmekö esittävää vai abstraktia taidetta, millä realismisuuden tasolla liikumme elokuvassa, mihin vedämme rajan esittävän tarkkuuden ja viitteellisyyden suhteen.

Nämä rajankäynnit ovat elävässä suhteessa animaation sallivuuden kanssa. Animaatio on mielestäni media, jossa perinteisestä elokuvasta poiketen leikkisyys, erikoiset yhdistelmät ja rajojen venyttäminen ovat mahdollisia. Löyhemmät sidokset todellisuuteen antavat tekijöille enemmän vapauksia, mutta samalla myös lupauksia lunastettavaksi, koska monimuotoiset ilmaisun mahdollisuudet voivat houkutella lisäämään elokuvaan tarinallisia kerrostumia, monitasoisia merkityksiä ja yksityiskohtia, jotka eivät kuitenkaan avaudu katsojalle. Suunnittelussa oli pidettävä mielessä, miten tekijöiden animaatioon luoma sisäinen maailma ja todellisuus ilmenevät konkreettisin lavastuksellisin keinoin. Omassa mielessä kulki prosessin mittainen pohdinta siitä, miten animaation kerronta tavoittaa katsojan jäämättä täysin tekijälähtöiseksi suljetuksi itseilmaisuksi.

Suzanne Buchanin (2010, 85) mukaan Quay-veljesten elokuvissa on toistuvasti hetkiä, jotka eivät pyri todenmukaisuuteen liittyvän tasapainon ja vastaavuuden periaatteeseen, vaan luonnollisuuden, tuttuuden, koon ja mittakaavan vastaavuutta horjutetaan yhtenä. He lisäävät tarkoituksellisesti kulttuurillisia ja esteettisiä viitteitä, kuten katsojan arkipäivästä tuttuja materiaaleja, objekteja ja tyyliä, joilla korostetaan keinotekoisuuden vaikutelmaa (Buchan 2010, 87). *Nukkeanimaatiomaailman materiaalit* artikkelissa Olli Laamanen (2010, 68) toteaa aiheeseen sopivasti, että voimakkaasti tyyllittelevä ohjaaja määrittää lavasteiden aitouden sen mukaan, mikä näyttää hänestä hyvältä, ei materiaalisen autenttisuuden kautta. Tässäkin Quay-kaksikon tuotanto tarjoaa hyvän esimerkin siitä, miten tarjotessaan historiallisia referenssejä ja sitoessaan tarinan tiettyyn aikakauteen materiaalien ja reksiviitan kautta, he tekevät sen uudelleen kokoamalla kerättyjä materiaali- ja esinefragmentteja, eikä välttämättä sellaisenaan, objektia itseään edustaen (Buchan 2010, 68).

2.4.2. Pienen suuri

Nukkeanimaatio mittakaava on merkityksellinen ja lavastajan työn kannalta erityinen. Animaatiolavaste on kuin pienikokoinen studiolaravaste, johon voi rakentaa suurenmoisia maailmoja. Lavasteet saa tehtyä pieneen tilaan, vähemmällä materiaalilla ja välittämättä lujuuslaskelmista. Materiaalin, tekniikan ja budjetin rajoitukset tulevat hitaammin vastaan animaatiolavasteen kohdalla kuin normaalikokoisen lavasteen. Animaation mittakaava mahdollistaa lavastuksen hallittavuuden ja muokattavuuden. Mittakaavalla voi leikitellä. Buchan muistuttaa, jos pitää mittakaavan, kamerakulmat ja linssit mielessä, voi huijata arkkitehtonisissa vaatimuksissa ja vääristää perspektiiviä. Koska kyseessä on pienessä mittakaavassa rakennetut lavasteet, voi käyttää materiaaleja, jotka eivät muutoin olisi mahdollisia 1:1 mittakaavassa. (Buchan 2010, 80.) Mittakaava voi käyttää hyväkseen siinä, että sen myötä mate-

riaalit, pinta ja jokin esine voi muuttua toiseksi. Suzanne Buchanin (2010) käsitys on, että tuemme tietoisesti lavasteen ja nukkien todellisesta koosta usein siinä tilanteessa, jossa jotain objektia käytetään epätavallisella tai epäsovinnaisella tavalla. Elokuvasaattaa olla kohtia,



jossa kaadetaan tai heikennetään suhteellisuuteen liittyviä sääntöjä. Esim. Quayn veljekset lisäävät toisinaan elementtejä tai välineitä omasta käsitystään tai kosketuksestaan, kuten ruuvimeisseleitä tai saksia, tai viitteitä kuvassa näkymättömästä ihmiskädestä, joka saattaisi käyttää tällaista työkalua. (2010, 85.) Samalla tavalla kuin elokuvan pintojen aistillisuus, tilat ja äänet saattavat meidän fyysisesti ja emotionaalisesti elokuva maailmaan, niin esineiden ja tilojen mittakaava ohjaa katsomaan kiinnostunein ja tarkkaavaisin silmin, kuten Jennifer Barker opastaa. Objektit, jotka ensisilmäyksellä ovat tunnistamattomia ja merkityksettömiä paljastavat itsensä keskittyneellä katseella ja lähikuvien käytöllä, ovatkin arkipäiväisen tuttuja objekteja, niitä joita emme huomaa arjessa. (2009, 139.)

2.4.3. Epätäydellisyyden suru ja ilo

Nukkeanimaation materiaalisuutta käsitellessä kappaleessa tuli jo ilmi, kuinka tässä käsiteltyssä taiteessa virheet ja epätäydellisyydet ovat jokseenkin väistämätön osa teosta. Minusta oli riemastuttavaa ja kannustavaa lukea, mitä Suzanne Buchan (2010) kertoo Quay veljesten suhtautumisesta yllätystekijöihin. Liitän sen lavastusta käsittelevään kappaleeseen, koska materiaalien oikullisuus ja tekijän haparoivat sormet toistuvasti vastustavat täydellisyyden pyrkimystä ja karkaavat kontrollin alta. Buchan kuvaa, että Quay veljesten metafyyssinen leikki on kokeilua ja tämä kokeilu merkitsee myös oppimista odottamattomasta. Satunnaiset epäsäännöllisyydet eivät ole ärsyttäneet heitä, päinvastoin he antavat "virheiden" inspiroida itseään ja kehittävät tätä tavalla, mikä tekee heidän elokuvistaan ainutlaatuisia. (2010, 2.)

Buchanin kirjasta *Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom* löytyy suora lainaus taiteilijaveljeksiltä itseltään:

"We don't ever set off sublime, pristine conceptions ... We embrace both disaster and chance with the ambivalence of open arms. These accidents bend the work, and we've followed in their footsteps like authentic trappers." Quay / Buchan, 2010, 2-3)

Epätäydellisyyden teemaan liittyen koin animaatioprosessin kuluessa, että nukkeanimaation mittakaava ja kuvaustapa tuovat mukanaan haasteita. Kaikki mitä olet pienessä maailmassa tehnyt, on suuresti näkyvillä isolla valkokankaalla; niin pakahduttavaa iloa tuottavat onnistumiset kuin nolot virheet, huolimattomuuden jäljet ja suoranaiset epäonnistumiset. Normaalkokoisessa lavasteessa asioita jää usein kameran ulottumattomiin, piiloon nurkkiin ja varjoihin, lavastajan kannalta sekä harmillisesti että armollisesti. Animaation työläs ja hidas prosessi vaatii tarkan ja täsmällisen kuvasuunnittelun, mikä puolestaan taas takaa sen, että lavastaja tietää valmiiksi mitä kussakin kuvassa näkyy ja mitä ei. Lavastajalle tämä on poikkeuksellisen ihanteellinen tilanne. Turhaa työtä ei ole. Animaatiossa merkitykselliseksi nousee väistämättä se, mitä tietoisesti päätän katsojalle näyttää. Materiaaleihin, sekä uskoni mukaan hahmoihin ja ihmisen käteen, liittyvästä arvaamattomuudesta huolimatta kaikki kuvassa on harkitusti esillä. Koska minä päätän, että se saa näkyä. Tähän Olli Laamanen (2010, 53) muistuttaa, että elokuvan illuusion kannalta on tärkeää vain kuvassa näkyvä pinta.

3. BALCONY AT THE END OF THE WORLD

Balcony at the end of the world animaatio kuvaa lapsen päivittäisen arkisen matkan. Matka valottaa tämän lapsen hengissä selviämisen ehtoja. Animaatiomme päähenkilö ei ole uhi,

vaan hän on mukautuva ja kekseliäs selviytyjä, joka on löytänyt kussakin ympäristössä omaehtoiset keinot saavuttaa päämääränsä. Näitä ympäristöjä ovat Läskimaa, Bunkkeri, Luontomaa ja Pesä sekä kohtauksien välisinä siirtyminä käytetyt Roskamaa ja Aavikko. Päähenkilö on valpas ja aktiivisesti liikkeellä. Ympäristöjä leimaa sekä pysähtyneisyys että toisaalla henkeä uhkaavat vaarat.

3.1. ANIMAATIO TYÖNIMELLÄ DYSTOPIA



Opinnäytteen taiteellinen osa *Balcony at the end of the world* (2014) nukkeanimaatio syntyi Elokuvataiteen ja lavastustaiteen laitoksen järjestämällä Animaatiokurssilla. Työryhmän taiteellisesti vastaavat jäsenet lisäksi ovat: Leo Liesvirta, Markus Lepistö ja Tommi Mustaniemi sekä kurssin ulkopuolelta mukaan tullut äänisuunnittelija Ville Katajala. Kurssilla oli tarkoitus tehdä lyhyt, maksimissaan kolme minuuttia pitkä animaatioelokuva tai kohtauksia eri tekniikoilla.

Taiteellisen prosessin kuvauksessa keskityn *Bunkkeri*-kohtaukseen. Rajaus perustuu siihen, että kohtauksessa tarinan lähtökohdat, käsikirjoitus, hahmot, lavastus, rekvisiitta ja pukusuunnittelu muodostavat teemallisesti ja visuaalisesti yhtenäisen kokonaisuuden. Kokonaisuus on suunnittelemani ja toteuttamani ryhmän yhteisesti sovittujen raamien sisällä, lukuun ottamatta hahmojen animointia, valaisua ja tietokonepohjaisia jälkitöitä. Taiteellinen ja tekninen kädenjälkeni näkyy tässä kohtauksessa selkeimmin. Lyhytkestoisuudesta huolimatta *Bunkkeri*-kohtauksessa tulevat esille kaikki tutkimuskysymyksen vaatimat teemat. Ne ovat myös yleistettävissä koko elokuvaan.

3.1.1. Projekti

Balcony-työryhmän jäsenet olivat minulle ennestään tuntemattomia. Pidän arvokkaana kokemuksena sitä, että sain työskennellä näiden uusien ihmisten kanssa. Ryhmässämme oli lavastaja, leikkaaja ja kaksi uuden median opiskelijaa. Tällä kokoonpanolla ryhmä sisälsi erilaista ja toisiaan täydentävää osaamista. Kukaan meistä ei ollut tehnyt stop motion -nukkeanimaatiota aikaisemmin. Ryhmän muut jäsenet olivat kukin tahoillaan tehneet tietokonepohjaisia animaatioita. Minulle tämä oli ensimmäinen kokemus animaation tekemisestä.

Valmista käsikirjoitusta ei ollut, eikä käsikirjoittajaa. Alussa oli vain teema. Ryhmämme keskeinen määre oli toiminta. Lähdimme liikkeelle vapaalla ideoinnilla. Osalla ryhmäläisistä oli jo tässä vaiheessa valmiiksi pohdittuja kokonaisuuksia ja hahmoja. Tämän tavan hylkäsimme varsin pian, koska halusimme saada tarinaan jokaiselta ryhmäläiseltä jotain erityisesti häntä kiinnostavaa ainesta. Päätös perustui myös siihen, että halusimme rakentaa toimivan tarinan. Jälkikäteen arvioiden tämä päätös oli tärkeä, koska aikaa vievä ja työläs animaatioelokuvan tekeminen vaatii sitoutumista. Sitoutuminen olisi voinut olla vähäisempää, jos animaatioissa ei olisi ollut mahdollista kokeilla ja tutkiskella itselle kiinnostavia ja merkittäviä asioita. Se perustui erilaisten kuvitteellisten ryhmien vastakkain asetteluun ja taisteluun sijoittuen dystopiseen maailmaan. Vetäydyimme erikseen kehittämään hahmoja ja tapahtumia, jotka yhdistimme kokonaisuudeksi. Saman tien totesimme, että tämä tarina ei kanna eteenpäin. Siitä puuttui ydin, jatkuvuus ja kiinnostavat käänteet. Tämä tapahtui vielä toisen kerran. Eli kahdesti hylkäsimme suunnitelmamme, koska ne eivät syttyneet toimintaan painottuvan animaatiotarinan vaatimaan lentoon.

Lopulta lähdimme liikkeelle niin, että kukin valitsi animaatiogenrejä ja kiinnostavia aiheita. Samalla tavoin sovimme päähenkilön ominaisuuksista. Tästä alkoi viimein kehittyä Dystopia-niminen animaatio. Siinä lapsi kulkee dystopiseen maailmaan sijoittuvien erillisten ympäristöjen halki suorittaen päivittäisiä, hengissä selviämiseen liittyviä toimia ja kohdaten erilaisia hahmoja. Alkuperäisistä ideoista toiminta ja dystopia säilyivät käsikirjoituksen runkona. Ne saivat rinnalleen lisää määreitä, kuten seikkailu, musta huumori, synkkyys, propaganda, fantasia ja taistelu. Olennaisia olivat myös määreet: ei hevosia, eikä romanttista komediaa. Seuraavaksi syntyi yksinkertainen pohjakäsikirjoitus, jonka perusteella ryhdyimme suunnittelemaan kuvakäsikirjoitusta ja kunkin henkilökohtaiseen kiinnostukseen ja osaamiseen pohjautuvaa tehtävänjakoa.

Pian kävi ilmi, että elokuvasta tulee pidempi, kuin oletusarvona ollut kolme minuuttia. Tuotantopalaverissa ryhmää kehoitettiin lyhentämään käsikirjoitusta. Saimme karsittua pois kohtaukset, jotka eivät olleet tarinan kannattelun näkökulmasta olennaisia. Yksi pääkohtaus jätettiin kokonaan pois, samoin kuin siirtyminä ja taustatarinan kerronnan välineinä käytetyt



kohtaukset. Silti elokuvan pituus ylitti toivotun rajan. Ohjaavat opettajat antoivat meille mahdollisuuden selviytyä tästä haasteesta. Pakolla suoritettu elokuvan kastointi ei olisi palvellut taiteellista prosessia.

Prosessin alusta asti oli selvää, että emme tee täysin perinteistä nukkeanimaatiota, koska ryhmänä meillä oli halu ja kiinnostus yhdistää perinteisiin menetelmiin tietokonepohjaisia elementtejä. Tämä oli luonnollista, koska kolmella ryhmän jäsenellä oli tähän tarvittavia taitoja. Minulla näitä taitoja ei ole, mutta perinteisen ja uuden median yhdistäminen kiinnosti minua myös.

Päädymme työnjaollisesti ratkaisuun, jossa oli neljä käsikirjoittajaa, ohjaajaa, lavastajaa. Eli neljä samanarvoista taiteellisesti vastaavaa. Yhdessä sovittujen elokuvan päälinjausten sisällä jokainen suunnitteli yhden hahmon ja kohtauksen lavastuksineen. Lopulliseen päätökseen tekoon hahmojen ja kohtausten suhteen tarvittiin ryhmän enemmistön siunaus. Näin toimittiin myös varsinaisten kuvausten ja jälkitöiden aikana. Tämä lisäksi kukin otti hoidettavakseen vastuualueita kiinnostuksen, osaamisen tai pakonsaneleminen ehtojen mukaan. Jokaisen oli myös tarkoitus rakentaa suunnitteleman hahmo tai lavastus.

Alusta alkaen oli tiedossa, että työpanokseni prosessissa on ennakkotuotanto -painotteinen. Tämä liittyi aikatauluraameihin, kuten muut kurssit ja toiset tuotannot. Toisaalta kyse oli siitä, että minua kiinnosti erityisesti animaationukkejen ja – lavasteiden rakennus.

3.1.2. Elokuvan kokonaisilmeestä

Animaatiossa näkyy monen ihmisen kädenjälki. Käsikirjoittaja, ohjaaja, tuottaja, animaattori, kuvaaja, lavastaja, nukkerakentaja, valaisija, leikkaaja, värimäärittelijä sekä äänisuunnittelija, säveltäjä ja ääninäyttelijät luovat kokonaistaideteosta. Kokonaisestetiikka, johdonmukaisuus ja eheän elokuvamaailman luominen ovat tarinan kannattelussa olennaisia. Taiteellisesti vastaavan työryhmän on hallittava, mitä näytetään yleisölle. Tämä korostuu *Balcony*-animaation yleisimmän kuvakoon eli lähikuvan huomioiden.

Kokonaisestetiikan suunnittelu tapahtui ryhmätyönä. Ryhmän sisällä tyyli oli onneksi riittävän yhtenäisen; hieman rosainen ja poikamainen. Tämä helpotti tehtävää. Rakennus ja kuvaushetkellä tuntui, että kokonaisestetiikan hallinnan vastuu jäi minulle, koska lopulta kävi niin, että rakensin suuren osan lavasteista ja hahmoista. Elokuvan jälkityöstö toi tähän lopulta merkittävän laadullisen lisän, jolloin vastuu onneksi jakautui laajemmalle ja sen myötä visuaalinen kerronta vahvistui.

Ryhmätyönä tehdyssä animaatiossa jatkuvuuden ylläpito muodostui tärkeäksi tarinan ymmärrettävyyden kannalta kuin myös maailman sääntöjen avaamiseksi. Animaatiossamme tämä säännöstö luetaan päähenkilön kautta nukun ilmaantuessa ruosteisen roskakasan takaa. Tuuli tuivertaa kasvojen eteen vedettyä huppua hahmon pysähtyessä katsomaan alas aavikkolaaksossa sijaitsevaa tehdasrakennusta. Minä en suunnitellut enkä rakentanut animaation päähahmoa, vaan sen teki Markus Lepistö. Vastuulleni tullee sivuhahmoilla oli tarinan sisäisen uskottavuuden lisäksi toinen rakentumisen ehto: niiden oli tuettava päähenkilöä ja sen tarinaa. Tästä olisi voinut tulla haasteita matkaan, koska käsiala ja rakennusmateriaalit poikkesivat toisistaan. Yhdistävänä tekijänä näiden haasteiden välillä toimi se, että valmistin päähahmon vaatteet, jolloin pukusuunnittelun keinoin pystyin luottamaan ja kaventamaan visuaalista eroa hahmojen välillä.

Tarina tietoisesti rakennettu episodimainen rakenne, mikä muodostui päähenkilön liikkumisesta toisistaan irrallisissa ja erityyillisissä maailmoissa, helpotti lavastuksen kerronnallista kuljetusta. Näin mahdollistui toisistaan poikkeavien lavasteiden rakentaminen. Oman käsialan näkyminen ryhmätyönä tehdyssä animaatiossa suhteessa eri tekijöiden käsialan näkymisen sallimiseen oli tärkeä osa prosessia. Toisenlaisessa elokuvallisessa kuljetuksessa

tämä olisi saattanut olla häiritsevä tekijä, johtuen katkoksista estetiikassa. Huomion kiinnittyminen näihin tyylillisiin katkoksiin voi johtaa katsojan harhateille.

Vaikka animaatioissa kuvasuunnittelu on tehtävä etukäteen huolella, niin kokonaisuuden hallinnan ja tarinan ehyen kuljetuksen kannalta elokuvan leikkaus on merkityksellinen vaihe. Leikattu materiaali oli aivan jotain muuta, kuin alkuperäinen perättäin laitettu kuvamateriaali. Painotukset ja kestot ja muut tekniikat, joille minulla ei ole asianmukaisia nimityksiä, tekivät erillisistä kuvista tarinan.

Jälkityön osuus elokuvan kokonaisilmeessä oli tärkeä. Jälkitöinä tehdyllä mallinnuksella saatiin aikaan taianomaisuutta ja lumoavuutta. Elokuvaa tuli lisää herkkyyttä muutoin rosoiseen ja tyyliin visuaaliseen kerrontaan. Kuvaan saatiin syvyyttä ja perspektiiviä. Vaikka Luontomaata ei tarkemmin esitellä tässä opinnäytteessä muutoin kuin kuvin, se toimiin esimerkkinä siitä, miten tila herää uudella tavalla eloon muutosten myötä. Erityisesti tässä kohtauksessa fyysinen lavaste ja tietokoneella luotu avaste tukevat toisiaan. Jälkikäteen luodut taustat ovat onnistuneet tuomaan kuvaan jotain enemmän kuin mitä oli nähtävillä, jotain satumaista. Tämä oli visuaalisesti ja kerronnallisesti hyvä ja tarpeellinen ratkaisu. Vaikka jälkeenkäin tulleet elementit ovat täysin erilaisella tekniikalla ja tyyllillä tehty, niin siitä tuli tarinaa kokoon liimaava tekijä, koska yhtä eli Bunkkeri-kohtausta lukuun ottamatta, se kulki vakaana läpi koko elokuvan. Erityisen onnistuneena pidän ratkaisua, että jälkitöinä lisätyt elementit tulivat elokuvan alussa maltillisina esiin. Vasta elokuvan loppua kohden ne nousevat täyteen voimaansa huikean kauniina näkyminä. Kokonaisuuden kannalta oli kiinnostavaa nähdä miten Bunkkeri eli ainoa kokonaan fyysiseen lavastukseen pohjautuva kohtausta toimi muun elokuvan keskeillä. Koska sitä ei jatkettu digitaalisin keinoin, niin se otti paikkansa maanalaisena ja ahtaan tilana. Se toimi hyvänä kontrastina elokuvassa muutoin näkyvälle avaralle näkymälle.



Viimeisenä elementtinä elokuvaan asettuivat äänisuunnittelu ja musiikki. Lopullisessa muodossa tämä tapahtui viikkoa ennen elokuvan ensi-iltaa. Näin saimme päätökseen yli vuoden kestäneen prosessin. Äänisuunnittelu ja sävellys vahvistivat kokonaisuutta, tuoden siihen puuttuvia ulottuvuuksia lisää. Ääni teki osaltaan hahmot todellisemmalla tavalla läsnä ja lähellä oleviksi kuvassa. Hengitys, huokaus, kahina ja askel herättivät nuket taas astetta enemmän eloon. Tohtorin ja Käsämiehen hulluus, ja se ohikiitävä surun hetki, kun Tohtori hetkeksi tavoittaa realiteetin kuolleen rakastettunsa äärellä, olisivat jääneet saavuttamatta ilman äänisuunnittelun osaamista. Osa näkymistä olisi jäänyt jollain tavalla kulisiksi, jos niitä ei olisi tuettu äänellä, kuten kaukaisesta viidakosta kantautuvat etäiset äänet pojan noustessa vuoren seinämää pitkin kotiinsa Pesälle. Toisaalta äänet kertoivat syvyydestä ja perspektiivistä. Äänen avulla saatiin myös esiin niitä asioita, joita tapahtui kuvan ulkopuolella. Ensimmäistä

kertaa opiskelun aikana pääsin vaikuttamaan ja osallistumaan äänisuunnittelun prosessiin. Elokuvaan sävelletty musiikki syvensi osaltaan kerrontaa.

3.2. MAANALAINEN MAAILMA MIELEN SISÄLLÄ

Minulle elokuva kertoo selviytymisestä ja elämän jatkumisesta. Nousemisesta joka aamu aina uudelleen, vaikka todennäköisyys mielekkästä huomisesta olisi kuinka vähäinen. Tämä on elämän vaikeuksien ja ristiriitaisuuden kuvaamisen rinnalla erittäin tärkeää. Toivon on annettava elää. Elokuva kertoo myös irrallisuudesta ja tulevaisuuden uhkakuvista, joita peilaataan päähenkilön kohtaamia hahmoja ja ympäristöjä vasten.

Päähenkilön selviytymiselle kontrastina toimii Bunkkerin maailma itseensä kietoutuneine hahmoineen. Elokuvan päähenkilö, yksitoistavuotias lapsi pudottautuu ilmanvaihtokanavan kautta maan alla sijaitsevan Bunkkerin betoniseen käytävään. Hän on tullut tekemään vaihtokauppaa paikan Tohtorin kanssa. Hän tarvitsee naamion, jota Tohtori käyttää kasvojensa peittämiseen. Naamiolla on jatkossa käyttöä Luontomaan olentoa vastaan.

Bunkkerikohtaukset taustateemat

On huomioitava, että seuraavaksi kuvattu on täysin henkilökohtainen näkemys kohtauksen taustalla olleista aiheista. Tässä kerrottu on kuitenkin linjassa työryhmän sopimien käsikirjoituksellisten raamien kanssa.

Elokuvan yhtenä lähtöajatuksena oli, että tämän animaation maailmassa ei ole yksiselitteisen pahoja tai hyviä hahmoja. Tähän ajatukseen sidottuna kerronnan oli tarkoitus olla toteavaa, ei niinkään arvottavaa tai moralisoivaa. Vaikka Bunkkerissa elävät hahmot ovat ulkomuodoltaan outoja ja käytöksessään kummallisia, niiden ei ole tarkoitus olla selkeän kielteisesti tai myönteisesti värittyneitä hahmoja. Hahmot toimivat loogisesti ja johdonmukaisesti omassa todellisuudessaan, vaikka katsojan etäisyydestä katsottuna hahmojen käyttäytyminen voi olla täysin järjetöntä.

Tässä kohtauksessa tärkein tausta-ajatus on ihmisen psyykkinen hauraus; mielenterveyden ja mielensairauden häilyvä maasto, todellisuuden tajun notkahtelu, mikä kasvaa erityisesti yksilön kehonkaavan häiriintymisestä ja laajemmalti kehollisuuden vääristymästä, jota aikamme tukee. Bunkkerissa ajattomuuden harhaan kääriytyneet hahmot jatkavat loputtomassa kehässä kieroutunutta itsensä ja kehonsa ympärille kietoutunutta elämää. Alun perin idea tuli mainoksista, ja siitä paineesta, jota kasvavat naiset ja miehet kokevat näiden kuvien varjossa.



Bunkkeri on alun perin ollut terveyden ja hyvinvoinnin vaalimiseen tarkoitettu laitos. Ajan kuluessa vallan on ottanut pakonomainen tarve nuoruuden ja kauneuden säilyttämisestä. Tämä

on ollut kauniiden ja rohkeiden eristetty valtakunta. Suunnittelussa lähtökohtana olivat kasva-
va kauneusbisnes, terveysintoilu, nuoruuden ihannointi ja ikärasismi, joihin liittyvät vaateet ja
toiveet sekä propaganda ovat nyky-yhteiskunnassa vahvasti pinnalla. Ihmisyyys ja arvo ovat
huolestuttavasti kiinni ulkoisessa ja mitattavissa olevassa. Tällaisen maailman kynnyksellä
seisoo elokuvan 11-vuotias päähenkilö, ja katsoo niitä, joille väistämätön ihmisen vanhene-
minen, kuihtuminen ja heikkeyden menettäminen ovat painajaisia. Nämä hahmot eivät selviä
vanhenemiseen liittyvistä kehitystehtävistä ja muutosten hyväksymisen haasteista parhaalla
mahdollisella tavalla. Teema on kärjistään esitetty, mutta pohjaa niihin minäkuvan ja itsetun-
non taakkoihin, joita ilmenee mm. anoreksian, bulimian, ortoreksian, masennuksen ja ahdis-
tuksen kentässä. Bunkkerin alkukuvan lavastuksessa olennaista sisällöllisesti on käytävä lu-
kuisine ovineen. Tämä viittaa siihen, että maanalainen tila jatkuu laajemmalle kuin katsojalle
sillä hetkellä näytetään. Sama piirre on myös leikkaussalissa. Teemallisesti tähän liittyi tärkeä
kysymys: mitä on suljettujen metalliovien ja aukeamattomien kaltereiden takana. Onko siellä
vain tyhjyyttä ihmisten joukkotuhon jäljiltä? Onko siellä jotain vaarallista? Onko siellä jotain
arvokasta? Onko pääsy sinne estetty muilta bunkkerin asukkailta? Vai estetäänkö jonkun/
jonkin pääseminen sieltä yleisiin tiloihin? Päädyin siihen, että jälkimmäinen vaihtoehto oli ta-
rinan taustalla. Osa Bunkkerin asujaimistosta on mieleltään järkkyneitä ja toisille ihmisille niin
vaarallisia, että heidät on pidettävä eristettyinä.

Hauras ihminen



Tämä kohtausta kertoo myös itsensä etsimisestä, identi-
teetin ja sukupuolisen minuuden hakemisen tarpeesta,
mahdollisuudesta ja sallivuudesta. Kohtausta toimii viitteenä
siitä, että me olemme enemmän kuin sukupuolemmme.
Lähestyn tätä lempeästi hymyille ja naurahtaan, mutta silti
sallivan toteavasti hyväksyen, kuten elokuvan päähahmo,
jota erilaiset ihmiset eivät kummastuta. Bunkkerin hah-
mojen takana on ajatus androgyyneistä tyypeistä, jotka
keräävät itselleen mieluisia kehollisia ominaisuuksia suku-
puolesta piittaamatta. Seksuaalisuus ja seksuaalinen ak-
tiivisuus eivät ole enää tässä vaiheessa näille hahmoille
olennaisia olemassaolon ja kokemuksen puolia.

Ihmiselle on tyypillistä pyrkimys säilyttää myönteinen
käsitys itsestä, vaikka tämä käsitys rakentuisi harhaisen
vääristyneelle kokemukselle. Mieli toimii niin, että se suo-
jaa tietoisuutta ja mieltä kaikelta siltä, mikä horjuttaisi tätä
käsitystä. Eristäytyminen ja samankaltaisten ihmisten ke-
rääminen ympärille tukee tätä harhaa. Ihminen kasvaa ja
kehittyy vastavuoroisessa peilisuhteessa toisten ihmisten
kanssa. Bunkkerin ihmisiltä tämä terve peilisuhteeseen puut-

tuu, tai toimii vajavaisesti realiteettitestaukselta heikentäen. Käsitys minästä riittävän hyvänä, on
tässä elokuvassa lähtenyt karkuteille.

Teemallisesti irralliset kasvot, naamiot ja ruumiin osat liittyvät siihen, kuinka vaikeaa on näh-
dä ja kohdata toinen ihminen kokonaisuutena. Tämä ihmissuhteiden välineellistäminen, jossa
toisesta nähdään ja otetaan irti vain se, mikä sopii senhetkisiin tarpeisiin, kuvaa Bunkkerin
asukkeja. Hauras persoonallisuuden rakenne johtaa minätilan vaihteluihin, jolloin ajallista,
tunnetilasta toiseen jatkuvaa pysyvyyttä ei ole mahdollista saavuttaa. Koska näiden hahmo-
jen mielessä ei ole tunnetason jatkuvuuden kautta syntyvää kykyä vastavuoroiseen kiinnitty-
miseen, niin toisen kadotessa kulman taakse, hän ei enää pysy elävänä mielessä eikä sydä-
messä. Nämä henkilöt saattavat vain hetkellisesti tavoittaa toisen, tai ainakin osan toisesta
ihmisestä ollessaan kasvokkain. Se on vain hetkittäisiä havahtumisia toisen läsnäoloon ja
pian kaikkoon tuvia muistikuvia. Ihmiset ovat muuttuneet vaihdettavissa oleviksi hyödykkeiksi.
Samalla tavalla naamioita vaihtava hahmo kadottaa yhteyden aikaisempaan kokemukseen
itsestä. Hänellä ei ole sisäistä jatkuvuuden tunnetta.

Äskeistä lieventämään on sanottava, että vaikka Bunkkerin hahmot ovat kieroutu-
neen keskittyneitä omaan itseen, erityisesti keholliseen itseen, niin he elävät rinnan, joskin varsin
autistisella tavalla. Toiset hahmot bunkkerin sisällä muodostavat heille merkityksellisen
verkoston, joka toimii omaa hulluutta valheellisesti normalisoivana peilinä. Kuollut nainen
toimii plastiikkakirurgille varaosien lähteenä, mutta myös vertaisryhmänä, johon hän peilaa
omaa itseään hakien ymmärrystä ja tukea. Naisen ruumiin äärellä Tohtori katoavan pieneksi
hetkeksi tavoittaa mätänevien kasvojen äärellä menneen rakkauden tai ainakin sen muiston.

Myös tässä kohtauksessa, kuten koko elokuvassa nousee olennaiseksi teemaksi yksinäisyys, irrallisuus ja erillisyys, jotka ovat nykyihmisen raastavia realiteetteja. Ne eivät ole ristiinriidattoman kielteisiä, mutta usein syvästi rikkovia. Bunkkerin hahmot elävät kukin erillisessä kammiossaan kääriytyneenä oman sulokkuutensa mustasukkaiseen vaalimiseen.

Naamioiden takaa

Bunkkerin asukkaiden tragedia on se, että keinoiho ja materiaalit sen valmistamiseksi ovat lopussa. Ei ole enää jäljellä omaa elävää ihoa, jota siirtäisi implantteina haluamiinsa kohtiin. On vain keinoitekoista pintaa, ei-orgaanista kuorta, mikä peittää rappion merkit. Pinta ja pinnan säilyttäminen on tärkeintä. Ihmisillä on kasvoillaan naamiot, joiden taakse he voivat kätkeytyä. Naamiot piilottavat todelliset kasvot. Ne kasvot, joissa ikä on tehnyt väijäämätöntä työtään. Ne kasvot, joita hävetään ja jotka herättävät kauhistusta, ei niinkään katsojassa vaan henkilössä itsessään. Naamiot kertovat myös lähelle tulon estämisestä, iholle tulon estämisestä ja kosketuksen estämisestä. Minua paljon mietityttänyt etäisyys-läheisyys-säätely saa konkreettisen ilmaisun näissä naamioissa.

Edelleen kasvojen irrottaminen alla olevan paljastamiseksi tai kasvojen peittäminen naamioilla nousevat teemallisesti siitä, että ihmisistä ei todella koskaan tiedä. Ihmiset ovat arvaamattomia. Näin on sekä myönteisessä että kielteisessä mielessä. Peittäminen/salaaminen ja näyttäminen/paljastaminen ovat ihmissuhteisiin liittyvien pelien määreitä. Naamioiden ja erilaisten kasvojen avulla Bunkkerin asukkaat voivat myös halutessaan astua toisiin rooleihin.

Irralliset rinnat toimivat naiseuden konkreettisena symbolina, samoin kuin naisen esineellistämisen merkinä. Tässä tarinassa rinnat eivät sitoudu äitiyteen tai seksuaalisuuteen, koska objekteina ne palvelevat näille hahmoille vain ulkonäköön liittyviä arvoja ja tarpeita. Mutta visuaalisena objektina rinnat ovat toki vahva viesti, mikä sitoutuu naisten ulkonäköpaineisiin. Elokuvassa päähenkilö kiinnittää huomiota pöydällä oleviin irrallisiin anatomisesti oikean näköisiin silikonirintoihin. Lopussa näemme, kuin hän käyttää yhtä rintaa niskatyynynä. Eli rinta objektina on tässä irrotettu alkuperäisestä merkityksestään. Toki hahmon toiminnan voi nähdä myös äidinkaipuun ilmaisuna, mutta näin ei ole ollut tarkoitus. Poika on yksinkertaisesti oppinut hyödyntämään ympäristöstään löytämiä asioita mielekkäällä tavalla hengissä selviämiseen ja arkensa helpottamiseen.

Kädet ovat tärkeitä, niillä kosketaan, niillä kurottaudutaan, niillä luodaan. Kohtauksessa kädet tuovat kuitenkin osaltaan esiin ihmisen välineellisen arvon varaosana. Kädet odottavat seinälle kiinnitettyinä uutta käyttöä. Tietyllä tavalla nämä hahmot ovat kädettömiä oman elämänsä haasteiden hallinnassa.

Ristiriitaisuus, mikä usein on sisäänrakennettu teema elämässä, ihmissuhteissa ja yksilön minäkuvassa, sisäisessä tunne-elämässä, on kohtauksen alla oleva kantava teema. Ristiriitaisuus aiheuttaa väistämättä törmäyksiä, katkoksia jatkuvuudessa ja poukkoilua. Se ajaa tasapainon ulottumattomiin.

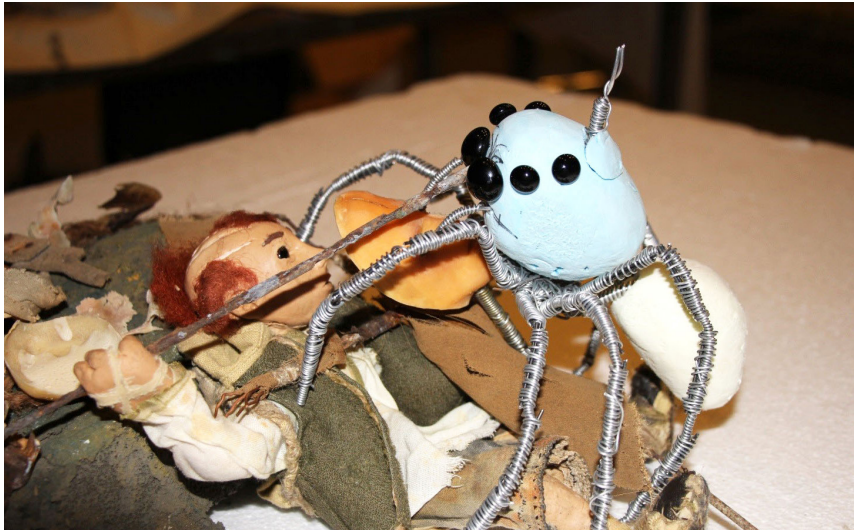
Ja silti, kaiken tämän pintaan keskittyvän toiminnan alla on olemassa hauras ja olemassaolossaan hämmentynyt ihminen, jolle valheellisesta muuttumattomuudesta kiinni pitäminen tuo turvaa ja lohtua.

3.3. ALUMIINILANKAA JA LATEKSIA

3.3.1. Konkreettiset päätökset ja toimet matkalla nukesta hahmoksi

Lähtökohta

Prosessissa oli pidettävä mielessä, että animaationukke ei ole irrallinen objekti tai itsenäinen taideteos veistoksen tavoin, vaan jatkuvassa suhteessa animaation kontekstiin. Näihin käsinkosketeltaviin ja liikuteltaviin hahmoihin on helppo rakastua. Niistä haluaa pitää kiinni. Objektin leväessä tekijänsä ihailevan katseen alla, voi jäädä näkemättä, miten se on suhteessa kokonaisuuteen. Tässä tarvitaan etäämmältä katsovaa silmää. Palaute on tärkeää, vaikka toisinaan riipivää. Jokainen yksittäinen hahmo on tärkeä ja harkittu tarinankerronnan väline. Tällöin tarkoituksellisten ja tahattomien merkitysten hallitseminen oli mahdollisuuksien mukaan otettava huomioon.



Animaatioprosessi kulki tarina edellä. Siksi oli luonnollista, että hahmojen luomista oli lähestyttävä tarinalähtöisesti, eikä hahmolähtöisesti. Suurena kysymyksenä oli hahmojen uskottavuus. Ei riitä, että nukke on taidokkaasti rakennettu, sen on oltava totta ympärille kietoutuvassa tarinassa ja toiminnassa. Nuken on tarkoitus näyttää aidolta ja liikkua luontevasti juuri tämän animaation sääntöpiirissä. Muilla, ulkoa tulevilla määreillä tai vaateilla ei ole väliä. Aivan kuin näyttelijän, nukke tulee näyttellä oman luonteensa ja roolinsa mukaisesti erottuen toisten nukkejen tavasta esiintyä. Nukentekijänä uskon, että kullakin nukella on oma ainutlaatuinen tapansa olla läsnä. Tämä ei liity pelkästään nukken liikkuttamiseen liittyviin erityispiirteisiin. Nukella on luonne ja sille asetettu sisäinen vaade. Tämä muodostuu konkreettisten suunnitteluun ja rakentamiseen liittyvien tekijöiden kautta, mutta siinä on mukana myös animaation taika.

Käytännön päätöksiä

Visuaalisen ja esteettisen päätöksenteon kohteina olivat hahmon muoto, materiaali, väri ja tekstuurit. Tässä kohden mietin, missä määrin nukken rakennusteknisten ominaisuuksien esiin jättäminen voisi olla esteettinen ja tehokeinona käytetty tyyllinen valinta: näkyvät rungon osat, saumat, valujäljet tai tarkoituksellisen viimeistelemätön pinta. Tällä tavoin voi tahtoesaan korostaa, kuten aikaisemmin on todettu, hahmon nukkeutta ja keinotekoisuutta.

Käytännöllisempiä päätöksiä oli tarpeen tehdä nukken koon suhteen, ja sitä kautta lavastuksen koon suhteen. Näillä päätöksillä oli suora yhteys budjettiin, tilantarpeeseen, aikatauluun, kuvausteknillisiin asioihin, eikä vähiten animointiin. Nukken koko ja paino voivat vaikuttaa nukken ilmaisukieleen ja ilmaisuvoimaan. Nämä nukken ominaisuudet on määriteltävä suunnittelu ja rakennusvaiheessa, jotta nukke pystyy suorittamaan hahmolta vaadittavia liikkeitä. Artikkelissa *Nukkeanimaationmateriaalit* Olli Laamanen toteaa, että nukken rajoitteet voivat muodostua esteiksi kuvausvaiheessa. Koska animaatiomaailma on usein tyyliä, voi nukken raajoja pidentää reilusti. Yllättävää on, että mittasuhteiltaan realistista ihmisnukkea voi olla vaikea liikuttaa uskottavasti. (2010, 47.)

Pienen nukken rakentaminen voi olla vaikeaa. Suurempaan hahmoon taas saa enemmän yksityiskohtia. Toisaalta mitä suurempi hahmo, sitä suurempi lavastus tarvitaan. Nukken koko on suhteessa painoon. Suuri pää, kuten animaatiossa usein on, voi tarkoittaa lisääntynyttä painoa. Yhdessä nämä tekijät vaikuttavat nukken vakauteen. Nukken painopiste on animoinnin kannalta tärkeä. Kehon mittasuhteet voivat määräytyä sen mukaa missä on hahmon toiminnan keskus. Elehtiikö hahmo koko keholla vai painottuuko liike vain päähän tai käsiin? Jos hahmo käyttää käsiä paljon, niin kuvausten edetessä seuraa se, että kädet kuluvat, likaantuvat ja rikkoutuvat. Jokaisesta nukken fyysisestä ominaisuudesta lähtee tämän kaltaisia polkuja, joilla lopulta on merkitystä siinä miten nukke selviytyy roolinsa näyttelemisestä. Ken Priebe (2006) muistuttaa, että vaikka stop motion -animaatio on omituisen hurmaava, sillä on käytännön rajoituksia, varsinkin pienellä budjetilla tehtynä ja verrattuna erityisesti tietokone- ja piirrosanimaatioon. Nukken kohdalla painovoima on otettava huomioon. Painovoima tuo mukanaan liikkeiden rajallisuuden, jolloin nukke ei voi leijaila ilmassa keskellä ruutua, jollei jokin pidä sitä ylhäällä. (2006, 4.)

Kokonaisuutta ajatellen päädyin ratkaisuun, että valmistin nuket ennen lavastusta. Näin pystyin rakentamaan lavasteen tukemaan nukkeihin liittyvää toimintaa. Lavastuksen ja rekvisiitan kerronnallinen osuus hahmon tukemisessa on olennainen suunnittelun lähtökohta. Tällöin

on pohdittava hahmon suhdetta ympäristöönsä, tilaan sekä tilan suhdetta hahmoon. Tästä seuraa yhtälönä hahmon ja tilan yhdessä luomat merkitykset. Lavastus ei kuitenkaan ole vain nukan ympärille rakennettu tila. Animaatiossa hahmo on eri tavalla suhteessa tilaan kuin veistos. Animaationukke on istutettu sitä varten tarkoituksellisesti luotuun tilaan, on osa tätä tilaa. Tai näin olisi ollut tarkoitus. Tässä vaiheessa elokuvan päähenkilö ei ollut vielä valmis, joten en toivomassani määrin pystynyt ottamaan huomioon hahmoon liittyviä lavastuksellisia vaateita.

Pääasia

Hahmosuunnittelun taustalla vaikutti se, että olen aikaisemmin rakentanut teatterinukkeja. Nukketeatterinukkea rakennettaessa on tarkkaan mietittävä nukan ilmaisullisia piirteitä, erityisesti kasvoja ja ilmeitä. Tämä pätee myös sellaiseen animaationukkeeseen, jolla kasvot eivät ole liikuteltavissa eikä käytössä ole vaihtopäitä tai irtosuita ja -kulmakarvoja erilaisia kasvonilmeitä varten. Samalla ilmeellä on voitava ilmaista suurta tunteiden kirjoa. Ilme ei saa muodostua häiriötekijäksi. Toisaalta ilmeetön nukke, johon ei ole saatu luonnetta, ei välttämättä kerro tarinaa tehokkaasti. Animaationuken etuna on liikkeen illuusio ilman nukketeatterissa usein käytettävän nukettajan taustalla näkyviä liikkeitä. Kumpikin on kuitenkin suunniteltava liikkeen vaade huomioon ottaen.



Aikaisemmin mainittu tšekkiläinen animaatiomes-tari Jiří Trnka vältti omissa nukeissaan jatkuvasti muuttuvia suita, silmiä ja kulmakarvoja, mitkä hänen aikanaan olivat nukkeanimaation konventioita. Erityisesti on mainittu, että kun Trnka maalasi nuket, niin hän antoi silmille määrittelemättömän ilmeen (Hames, 2009, 189.). Buchan (2010, 109) varoittaa kuitenkin siitä, että staattinen liikkumaton kasvo voi saada aikaan sekoittavan vaikutelman, koska nukan emotionaalista rekisteriä ei ilmaista kasvoniilmeillä. Johtuen ehkä omasta nukketeatteritausta sekä kasvamisesta 70-luvun kohtalaisen staattisten ja yksinkertaisten tyylieltyjen animaatioiden äärellä, liityn osaltani siihen perinteeseen, jossa en kaipaa liikkuvia kasvoja.

Animaatiohahmot ovat usein pään osalta tyylieltyjä, pelkistettyjä ja karikatyyrimäisiä. Tähän näyttää liittyvän se, että pään suhteellinen koko ruumiiseen nähden on suuri, todellisen ihmisen mittasuhteisiin nähden poikkeava. Kasvojen suunnitteluun ja valmistamiseen liittyy nukan pinta eli iho. Tämä ulkopinta on animaation kannalta olennainen. Animaatiokuva liikkuu usein lähikuvissa. Animaatiossa minun huomio kiinnittyi helposti nukan elottomalta vaikuttavaan ihoon. Se muodostaa kontrastin nukan elämää jäljittelevän liikkeen kanssa.

3.3.2. Bunkkerin nuket

Bunkkerissa elävät hahmot ovat ikävuosiltaan vanhoja ihmisiä, jotka haluavat näyttää nuorilta ja kauniilta. Tämän ristiriidan tekeminen näkyväksi tapahtui lähinnä nukkien kasvojen, naamioiden ja käsien avulla. Nämä hahmot ovat ihmisen raunioita, niin fyysisesti kuin aikaisemmin kuvatus mukaisesti henkisesti. Tämä oli tarkoitus näkyä kunkin nukan kohdalla eri tavalla. Myös viite androgyynisyydestä tai sukupuolen epämääräisyydestä haluttiin liittää näihin hahmoihin.



Käsimies

Ensimmäisenä Bunkkerissa kohdataan "Käsimies", jonka tarkoituksena on esitellä se, että tässä paikassa kohdatavilla ihmisillä ei ole kaikki kohdallaan ja nostaa odotus siitä, että outoja asioita voi tapahtua. Käsimiestä suunniteltaessa visuaalisina referensseinä toimivat maneerisen kauniit julkisuuden henkilöt, kuten näyttelijät Kauniit ja rohkeat - TV-sarjassa ja internetistä löytyvät kuvat pieleen menneistä ja liiallisista plastiikkakirurgisista toimenpiteistä.

Kuvasuunnitelman perusteella tämän nukan liikkeen tarve

oli rajallinen, mikä helpotti suunnittelua ja rakentamista. Kyseessä oli tuolissa istuva hahmo, jonka pää ja kädet tuli olla animoitavissa. Nuken runko rakentui Action Man- nuken ympärille. Aluksi irrotin nukelta pään ja kädet. Tein tilalle uudet, joissa pohjana oli animoitavaksi soveltuva alumiinilanka. Alumiinilanka on yleisesti käytetty runkomateriaali animaationukeissa, koska se on kestävä ja pitää animoitaessa asennon varsin hyvin. Nukelta saatu runko oli liian pieni, joten rungon ympärille lisättiin superlonipäälylystettä, jotta hahmon lihaksikas muoto toteutuisi.

Seuraava kuvaus pätee suurelta osin kaikkiin Bunkkerikohtauksen nukkeihin, joten kuvaan jatkossa toisten nukkeiden osalta vain tästä poikkeavat rakennustoimet. Nuket valmistettiin sekatekniikalla. Nuken pää ja kädet muovattiin savesta ja näistä kappaleista tehtiin kipsimuotit. Muotteihin kiinnitettiin kelmulla päälylystetyt moninkertaisesta alumiinilangasta punotut rungot. Käytössä oli englannista ostettua Woolton wire animaationukeille suunniteltua alumiiniseoslankaa. Käytössä oli kolmea eri paksuutta. Punominen kannattaa tehdä huolella, jotta punoksesta saadaan kulutuksen kestävä. Alumiinilanka on syytä peittää kelmulla, koska sillä on taipumusta pidemmän ajan kuluessa päästää väriä siihen kontaktissa olevaan materiaaliin. Lopulliset valut tehtiin lateksipohjaisen maitoliiman (Revultex) ja mikropallon sekoituksesta rotaatiovalulla. Pinnan maalaukseen käytettiin ruiskumaalausmaaleja, koska maitoliiman pintaan on vaikea saada pysyvä maalipinta. Pinnat maalattiin kerroksittain kuultaviksi, jotta maitoliiman oma pehmeä olemus ja väri eivät täysin peittyisi. Lateksipohjaisella maitoliimalla on taipumusta tummua ajan kanssa valon vaikutuksesta. Tämän reaktion estämiseksi kappaleen pintaan on hyvä saada riittävä kerros maalia. Mikropallo tai muu pakunsosaine vähentää myös tummumista.

Käden vaurioitunut, mätänevältä näyttävä kohta tehtiin villalangasta ja pienistä pöydältä löytyneistä roskista, jotka maalattiin ja lakattiin. Käteän tarkoitettu ihoimplantti valettiin maitoliimasta. Silminä käytettiin ostettuja lasisilmä. Hiukset saatiin lelunukelta. Alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen hahmo näytti paremmalta pitkissä hiuksissa. Pitkät hiukset myös tukivat androgynisuutta. Käsimmäis-hahmolle on keskeistä näyttävä pukeutuminen, joten hän on pukeutunut samettiin ja silkkiin. Vaatteet ommeltiin ja liimattiin suoraan nukon päälle.

Tohtori

Kohtauksen keskiössä on plastiikkakirurgi, joka on perustanut laitoksen ja viimeisenä henkilönä kykenee suorittamaan ulkonäköön liittyviä muutosleikkauksia. Suunnittelun lähtökohtana oli mielikuva vanhasta, suorastaan iänikuisesta hahmosta, jossa ihmisyyden merkit alkavat heikentyä. Luulankomaisen kaita ja pitkä hahmo, jonka kasvot saivat innoituksensa muinaisista muumioituneista ruumiista. Luiden päälle kiristynyt hauras ja vuosien muokkaamisen myötä vaurioitunut iho oli tärkeä piirre tässä hahmossa, se hävettävä asia, jota hän peittelee naamioilla. Tohtorin omien kasvojen ohella tärkeä piirre oli julkisesti hyväksyttävät kasvot eli kauniin miehen naamio. Tohtorin kannalta traagisesti tämä kaunis naamio on viallinen, halkiainen. Tästä asiasta nousi tohtorin keskeinen toiminnan ylläke: saada uudet, ehjät ja kauniit kasvot. Tohtori on ristiriitainen, olemassaolossaan hämmentynyt, häilyvällä realiteettitestauksella ja hauraalla mielenterveydellä varustettu mies. Hän ei sinällään ole yksiselitteisen paha tai hyvä hahmo. En halunnut epämiellyttävää hahmoa, vaan tyypin johon voi jollain tavalla samastua. Minusta Tohtorissa piti olla jotain hellyttävää mukana. Tällöin ilme tuli suunnittelussa ja nukon rakennuksessa tärkeäksi. Ja silmät, ne tummat, pohjattoman mustat silmät, joista ei saisi loistaa se itsekeskeinen ja näennäisen julma raakuus, joka välittyy hahmon toiminnassa. Hämmennys ja lapsekas eksyksissä olo olivat tässä taustavaikuttajina.

Tohtorista piti tehdä kokonaan animoitavissa oleva, koska hän liikkui tilassa ja käytti käsiään. Budjetti- ja oppimiskokemuksista tämän nukon runko rakennettiin kokonaan alumiinilangasta. Kokonaan liikkuvan animaationukon kohdalla paino, painopiste, kehon mittasuhteen ja raajojen ulottuvuudet ovat tärkeitä. Oli haasteellista rakentaa kevyt nukke. Rakensin nukon





niin, että se on painavin jaloista ja kevein yläpäästä.

Keveyen pään rakentaminen onnistui siten, että valoin kasvojen etu- ja takaosat erikseen, jolloin päästä muodostui ontto. Ohuena kerroksena maitoliiman ja mikropallojauheen seos on kevyt. Pään sisään laitoin muotoon leikatun palan uretaania, jotta pää säilyttäisi muotonsa kaikissa tilanteissa. Pään puoliskot ompelin kiinni toisiinsa näkyvillä pistoilla, jotta näyttäisi siltä, että Tohtori on tikkaillut itseään kuntoon. Tohtorin kasvojen rosainen pinta muodostui, kun valuvaiheessa lisäsin muottiin hiekkaa, jonka sitten kuivasta valoksesta rapsuttelin pois. Näin syntyi pieniä koloja, joihin maalausvaiheessa väri tarttui hyvin lisäten rosoista vaikutelmaa. Jalat on tehty yhteen kierretystä alumiinilangasta. Animaationukkejen jalat

tarvitsevat erityistä tukea ja painoa. Kuvasuunnitelman perusteella tiesin, että tämä vanha hahmo kulkee laahustaen, ei nostele jalkoja, eikä sen kävelyssä juurikaan näytetä jalkojen liikettä. Tämä vapautti painorajoitusta jalkojen suhteen. Halusin siksi kokeilla painavia jalkoja, joiden avulla nukke pysyy itsekseen pystyssä. Valoin jalat tinasta. Porasin jalkoihin reiät kiinnitysnauloja varten. Käsien koko piti miettiä suhteessa siihen, että Tohtori tarttuu niillä kiinni asioihin ja pitää esineitä käsissään. Käsistä tuli varsin suuret, mutta tässä tapauksessa se sopi tyyliin. Käsivarret oli myös pakko tehdä todellista pidemmiksi, jotta liikkeet onnistuisivat vaivatta.

Animaationuken rakennuksessa on muistettava, että nukkea saatetaan joutua korjaamaan tai muokkaamaan kuvausten aikana. Mikään kohta nukessa ei saa olla ulottumattomissa. Ompelin nukelle leikkaussalimaisen vihreän aluspuvun ja kiiltelevästä kankaasta niiden päälle kaavun. Vaatteet patinoitiin vastaamaan sitä mielikuvaa, että Tohtori on tahriintunut leikkauspuuhissaan, eikä hän juurikaan välitä vaatetuksensa kunnosta.

Kuollut nainen

Leikkauspöydällä makaava nainen, vaikkakin kuollut, on merkittävä kerronnallinen hahmo, koska sen kautta näytetään, mitä Bunkkerissa tapahtuu. Naisen kautta oli tarkemmin tarkoitusta välittää konkreettisella tavalla ihmisen välineelliseksi muuttunut arvo. Naisen avulla myös avataan selkeämmin näkyvän pinnan ja piilotetun todellisuuden välinen kontrasti.



3.4. HARMAA

3.4.1. Bunkkerin lavastuksesta

Bunkkerikohtauksen suunnitteluvaiheessa pohdin paljon kurssilla esiin tullutta ajatusta siitä, miten tila tai ympäristö voisi toimia itsenäisenä animaatiohahmona. Vaikka en lähtenyt tätä suoranaisesti tavoittelemaan, toivoin voivani luoda tähän kohtaukseen sillä tavalla vahvan ja ilmaisuvoimaisen visuaalisen maailman, että lavastus yksin voisi kertoa saman tarinan kuin

hahmo ja hahmon toiminta. Tällä ehdolla kohtauksesta muodostui merkityksillä latautunut kokonaisuus. Ei ollut tarvetta tai tilaa visuaalisesti neutraalille käsittelylle.

Materiaali, tekniikka, pinta ja tekstuuri korostuvat maan alle sijoittuvassa Bunkkerissa, mikä on kokonaan käsin rakennettu lavastus. Bunkkeri oli ainoa kohta, jossa ei käytetty lainkaan blue/green screenejä jatkamaan konkreettista lavastusta. Tästä syystä se on selkeästi erottuva kohta elokuvan keskellä.

Halusin lavastuksessa olevan riittävästi tunnistuspintaa ja yleistettävyyttä, jotta tilan mieltää bunkkerimaiseksi tai teollisuusmaiseksi rakennukseksi ja Tohtorin käyttämän huoneen leikkaussaliksi. Sairaalanomaisuuden välittäminen ei ollut tärkeää, koska tarinallisesti tila ei ole ollut alun perin sairaala, vaan eristäytynyt turvapaikka, jota on ajan saatossa muokattu plastiikkakirurgian tarpeisiin. Tämän saavuttamiseksi oli sitouduttava kohtuullisen esittävään realismiin ja tyylyttelyn sekä abstrahoinnin maltillisuuteen. Vaikka lavastus tavoittelee jotain fantasian tasolla, niin kyseessä on näiden hahmojen arkinen ympäristö, joka on rakennettu arkisen ja toistuvan toiminnan kehän ehdoilla. Toisen ryhmäläisen tekemät asenteellista kauneuspropagandaa viestittävät julisteet bunkkerin seinillä tukivat realismia. Tavoitteena oli erikoisesta tematiikasta huolimatta maltillisen voimakas lavastus. Painon tunnetta viestivä seinämateriaali, seinien massa, fyysisesti rajallinen tila ja tummahko väritys olivat tarkoitetut korostamaan ahtautta ja suljetun tilan tuntua.

Minulle on tyypillistä luoda liiallista runsautta ja kerroksellisuutta, jolloin yksittäisten elementtien merkitys ja voima voi kadota, ja tilan ja sommitelman rytmi voi heiketä. Betonisen bunkkerirakennuksen massiivisuus toi tällä kertaa minulle malttia pysytellä niukemmassa tyyliässä.

Värimaailma



Bunkkerin väripaletti oli tarkoituksellisesti kohtuullisen niukka ja hallittu. Pääväreinä olivat harmaa, maltillisen sininen ja vihreä. Värin kuljetus yhtenäisenä koko kohtauksen poikki oli minusta tärkeää, jotta huomio ei kiinnity epäolennaisiin asioihin. Vain joitakin selkeästi väriteemasta erottuvia asioita oli otettu mukaan, jolloin huomiovärinä toimi punainen. Tämä pohjautui veren ja heikymallisuuden väriin, mikä oli sekä kirurginveitsen veressä että kuolleen naisen silkkikimonossa.

Pintakäsittely

Tässä tuotannossa halusin kokeilla niitä teknisiä pintakäsittelyyn liittyviä asioita, joita olen tehnyt normaalin lavastuksen mittakaavassa. esim. betoni, kallio, maaperä, metalli ja ruoste. Tahdoin kokeilla miten ne tehdään tässä mittakaavassa ja miltä ne lopulta näyttävät suurella kankaalla. Aikaisempaan todettuun keinotekoisesta animaatiomaailman pohdintaan sidottuna oli päätettävä missä määrin tekniikka sinällään saa näkyä lopputuloksessa. Tähän oli vaikea suhtautua yksiselitteisesti. Toisaalta kaikessa tekemisessä sai näkyä, että maailma on lavastettua eli varta vasten tehtyä. Mutta toisaalta minulla oli myös voimakas halu kokeilla, kuinka aidon näköistä saan tehtyä huijaamalla silmää pintakäsittelyn keinoin.

Lavastuksessa patinoitu betoni, ruostunut metalli ja kulunut pinta viittasi ajan kulumiseen ja pysähtyneisyyteen. Tyyllisesti viitteenä oli Neuvostoliiton aikainen sosialistinen realismi. Huonekaluissa ja rekvisiitassa ei käytetty juurikaan uutta, puhdasta tai kiiltävää. Vain muuttaman erityisen rekvisiitan kohdalla oli syytä nostaa esiin kiilto tai puhtaus merkinä siitä, että Bunkkeriin kulkeutuu ulkopuolisesta maailmasta myös uudempaa materiaalia. Tällä tavalla

erottuvia objekteja olivat mm. kirurginveitset ja muut leikkaussalitarvikkeet. Pojan mukaansa saaman naamion kahva oli kiiltävä käytännön erottumisen takia, mutta myös merkinä siitä, että Tohtori oli uhrannut siihen viimeiset uudet materiaalit.

Rekvisiitta

Rekvisiitasta muodostui Bunkkeri kohtauksen tärkeä kerronnallisen väline. Sisällölliset ja teemalliset taustat on kuvattu edellä olleessa kappaleessa. Esineistön oli tarkoitus tarjota visuaalisia vihjeitä elokuvan sisäisen kontekstin mukaisesti. Toisaalta rekvisiitan avulla ha-



lusin lisätä sisällöllistä kerroksellisuutta ja monnitulkinnallisuutta. Tähän liittyy ratkaisu siitä, missä määrin jäljitellään todellisuutta, toisinnetaan oikeita esineitä sellaisenaan pienemmässä mittakaavassa. Tämä animaation hahmot elävät itsemuokkaamisensa dystopisissa todellisuuksissa, joten koin, että tyyllitellyt tai muokatut esineet tukevat tätä tarkoitusta paremmin kuin varta vasten tehty mittakaavarekvisiitti.

Minua kiinnosti reaalimaailman esineiden käyttö animaatioissa eli eri mittakaavan esineiden sisällyttäminen lavastukseen. Miten

jokin esine yhdistettynä mittakaavaan rakennettuun animaatiolavastukseen muuttaa merkitystään alkuperäisestä käyttökontekstista tai muuttuu joksikin muuksi? En halunnut kaikkien arkimaailman esineiden edustavan animaatioissa itseään, vaikka minua esimerkiksi Svanmajerin ja Quay-veljesten animaatioissa tämänkaltaisen esineiden käyttö viehättääkin. Se luo kiinnostavia, joskin varsin kummallisia päällekkäisiä ja limittäisiä kerronnan kerroksia, jotka sekä vetävät katsojan intiimisti lähelle että etäännyttävät. Tällainen olisi vaatinut tarinallisesti ja tyyllillisesti erilaisen lähestymistavan, sekä paljon vakavamman ja pidemmän paneutumisen kuin mihin oli mahdollisuus. Arkimaailman esineitä ei lavastuksessa käytetty suurella määrällä, vain joitakin siellä täällä. Osa on puhtaasti mitään erityistä merkitystä vailla sinänsä, mutta ne sopivat muunnettuna ja muokattuna näyttötarkoitukseensa.

Tällaisessa tuotannossa materiaalit eivät aina käyttäydy toiveiden mukaisesti. Savi, muoviluvaa ja monet muut massat kuivuvat nopeasti ja pinta halkeilee. Valaisimien lämpö voi aiheuttaa sulamista, mikä voi muuttaa ja vääristää hahmoa. Lämpö ja valo saattavat muuttaa materiaalien värejä. Nuken tukiranka ja pintamateriaalit joutuvat animointiprosessissa koville. Ranka saattaa löystyä, mikä vaikeuttaa animointia ja edelleen jatkuvuuden ylläpitoa. Jatkuva kosketus voi rikkoa nukkea, osat likaantuvat ja nuhaantuvat. Toisaalta kovat materiaalit voivat osoittautua yhtä hankaliksi, koska eivät joustamattomina taivu ja muovaudu, jolloin ne voivat napsahdella poikki paineen alla. Mukautuva materiaali voi vähitellen huomaamatta muuttaa muotoaan kuvausten edetessä, jolloin esim. nuken asento ei pysy samanlaisena. Materiaalissa, pinnassa, muodossa ja värissä tapahtuvat muutokset voivat luoda suunnittelelmattomia, vääriä ja ei-toivottuja merkityksiä tai korostuksia, jotka eivät ole yhteneväisiä elokuvan sisällön tai visuaalisen ilmeen kanssa.



3.5. ENTÄ JOS

Alkuperäinen käsikirjoitus olisi mahdollistanut 20–50 minuuttisen elokuvan. Tavallaan *Balcony*-animaatio on kokoelma episodimaisia kohtauksia pidemmästä elokuvasta. Sisältöjen kunnollinen avaaminen olisi vaatinut pidemmän elokuvan. Entä jos olisimme pysyneet kolmen minuutin aikarajassa? Jälkikäteen ajattelen, että animaatiosta olisi voinut tulla tarinallisesti ja teknisesti laadukkaampi. Lyhyemmän elokuvan prosessi olisi antanut kaikilla tuotannollisilla tasoilla paremmin aikaa suunnitella, kokeilla ja hioa.

Se, että elokuvan visuaalinen maailma näyttää minulle ominaiselta, ei ole välttämättä myönteinen asia. Se saattaa tarkoittaa sitä, että minä olen pysynyt turvallisesti omalla mukavuusalueellani tehden sitä, mitä osaan hyvin. Voi myös pohtia oliko toisilla ryhmäläisillä riittävästi tilaa tuoda oma kädenjälkensä animaatioon. Lavastajana olisi pitänyt kiinnittää huomiota vielä tarkemmin yksityiskohtiin ja hio ilmaisua, erityisesti niissä kohtauksissa, jotka eivät olleet minun suunnitteluvastuulla, mutta joita jouduin lopulta pakon edessä rakentamaan.

Lavastajan, rekvisitöörin ja pukusuunnittelijan valvovan silmän puuttuminen kuvauksissa johti jonkin verran virheisiin ja pulmiin jatkuvuuden ylläpitämisessä. Kun ei ole mahdollisuutta katsoa lavastetta kameran kautta, niin ei voi olla vaikuttamassa kuvasuunnitteluun. Osaamattomuuttaan ja virheitä ei animaatiossa saa samalla tapaa piiloon kuin perinteisessä elokuvassa, jossa lavastuksen ja rekvisiitan yksityiskohdat katoavat etäisyyteen ja piiloon pimeisiin nurkkiin. Animaation mittakaava näyttää kaiken armottomasti lähikuvissa.

Olisi ollut kiinnostavaa kokeilla perinteisiä, käsintehtyjä animaatiotekniikoita, kuten maalatuja fondeja ja trikkikuvaustekniikoita. Tämä olisi vaatinut pidemmän rakennus- ja kuvausjakson. Tekniikoiden yhdistäminen edesauttaa kerronnallista vapautta. Nykyisellä tekniikalla mahdollisuus virheiden korjaamiseen jälkikäteen helpotti ja nopeutti kuvaustilanteita. Nukkejen kiinnittämiseen käytetyt naulat, vaijerit sekä lavasteiden ja rekvisiitan heilahtelut oli mahdollista poistaa jälkeenpäin.

Työnjaon tarkentaminen ja selkeyttäminen olisi ollut tarpeen, varsinkin tilanteessa, jossa aikataulussa pysyminen alkoi lipsua. Päätöksenteon kannalta on hyvä olla sovittuna, kuka viime kädessä tekee päätökset. Kukin ryhmäläinen oli yhden kohtauksen suunnittelija ja ohjaaja. Käytännössä kuvausten myötä tähän tuli muutoksia, koska itsellä ei ollut mahdollisuutta olla läsnä valvomassa mitä tapahtuu. Ohjaajuus ja tähän liittyvät päätöksenteko jakautuivat muun ryhmän kesken.

Elokuvan päähahmo valmistui myöhemmin kuin vastuullani olleet nuket ja lavastus. Luonnokset, mittakaava ja ensimmäiset valukokeilut olivat olemassa, joten tiedossa oli millainen hahmo oli tulossa. Olisi ollut parempi, että elokuvan päähenkilö olisi ollut valmiina ensimmäisenä. Sivuosanesittäjät ja lavastus olisi ollut helpompi rakentaa tukemaan päähenkilöä, joka kantaa elokuvan kerronnallista päävastuuta. Myös mittakaavaan liittyviä kokeiluja hahmojen välisen vuorovaikutuksen tueksi olisi tällöin voinut tehdä.

Bunkkerinhahmoista Tohtori ja Kuollut nainen ovat minusta onnistuneita ja täyttivät ne odotukset, joita olin niihin asettanut. Käsimestä en voi edelleenkään sietää silmissäni. Veistoteknisesti en saanut kasvoja yhdistymään edestä ja sivulta luonnollisella tavalla. Se vaivaa minua kuvassa, mutta muu ryhmä oli hahmoon tyytyväinen. Tämä oli niitä hetkiä tuotannossa, jolloin oli päästettävä käsistään oman kokemuksen mukaan vajavainen tuote.

Käytännössä päädyimme siihen, että emme erikseen tee vaihdettavia päitä tai käsiä lähikuvia varten, vaikka tämä olisi ollut kiinnostavaa ja tuonut hahmoille ilmaisullista lisäarvoa. Toisaalta tämä päätös liittyi tiukkaan aikatauluun. Toisaalta kohtuullisen huolella tehdyt nuket kestivät lähikuvat verrattain hyvin. Jossain määrin liikkuvat kasvot olisivat olleet hyvät, jotta osa ilmaisusta olisi voinut tapahtua ilmeiden vaihdon avulla. Muovautuvasta massasta tehdyllä päähahmolla tämä onnistui. Tohtorille tehty kokeilu tältä osin epäonnistui, koska kasvojen materiaali oli siinä määrin jäykkää, että liikkuvuus jäi toivottua vähäisemmäksi. Tätä ominaisuutta ei käytetty, koska pään muotoon vääntäminen animoitaessa olisi muuttanut nukan asentoa ja vaikeuttanut jatkuvuuden ylläpitoa.

Minua ei kiinnostanut animointi. Se pienen pienen objektin liikuttelu kuva kerrallaan, jolla luodaan liikkeen ja elämän illuusio. Olen vilpittömän iloinen ja ylpeä siitä, miten ryhmän toiset jäsenet kunnostautuivat animoinnissa. Silti mieltä kutkuttava ajatus on, miten tekemäni nukke olisi liikkunut ja elänyt, jos olisin animoinnut sen itse. Lavastajana olen tottunut siihen, että luovutan teokseni ohjaajan, kuvaajan ja valaisijan käsiin, jolloin en voi juurikaan määritellä sitä, miten lavastetta ja reksiviittaa lopulta käytetään. Animaationukkeeseen verrattuna tässä on käytännöllinen aste ero. Lavastajana joku muu on toteuttanut suunnitelmani käytännön tasolle. Tässä tuotannossa nukke on taiteellisen ja käytännöllisen suunnitteluni tuote ja kokonaan

itse valmistettu. Siinä ei ole välikäsien mukanaan tuomaa etäisyyttä. Minulla on käsissäni fyysisen nukan lisäksi idea, valmistusprosessin mutkat, taustalla vaikuttaneet merkitykset, oletus nukan persoonallisuudesta huolimatta yhteisestä käsikirjoituksesta. Koska kaikki tämä ei ole sanallisesti riittävästi ja kattavasti jaettavissa animoijalle, niin väistämättä jotain ilmaisullisesti merkityksellistä saattaa jäädä elokuvasta pois. Toisesta näkökulmasta käsin on yhtä ilmeistä, että toisen henkilön käsissä nukke ottaa itseensä jotain muuta, jotain uutta ja ehkä jotain enemmän kuin mihin visioni ja taitoni olisivat riittäneet. Silti jäin miettimään, olisiko ollut eroa siinä, miten hahmo haluaa liikkua ja toimia, jos se olisi tapahtunut minun toimesta. Millä tapaa hahmo olisi tullut vielä enemmän eläväksi, jos se olisi liikkunut kosketuksestani. Toisaalta tästä herää kysymys, mikä oli minun keino tehdä hahmot eläväksi. Luulen, että se oli antautuminen sille tekijän ja materiaalin vastavuoroiselle puhelulle, mistä hahmot syntyivät.

Olisimme kaivanneet värimäärittelyyn ja valodramaturgiseen kerrontaan liittyvää tietotaitoa enemmän. Lavastajan näkökulmasta pintakäsittely menettää tehonsa ja voimansa, jos se latistetaan valolla. Valon värillä olisi voinut tehdä muutoksia tunnelmaan. Tuotannossa ei ollut pukusuunnittelijaa. Vastuualueistani hahmojen vaatteet olivat vähiten pohdittu alue. Pukusuunnittelija olisi voinut vahvistaa hahmon luonnetta entisestään.

Balcony at the end of the world oli kunnianhimoinen projekti ilman aikaisempaa kokemusta tai yhteistyötä. Siihen nähden onnistuimme hyvin. Olen tavattoman ylpeä, että ryhmämme teki juuri tämän elokuvan. Se oli merkittävä oppimiskokemus animaation tekemisen haasteista. Se oli myös henkilökohtaisesti tärkeä etappi oman taiteilijuuden, tekijyyden ja taiteellisen prosessin ymmärtämisessä.

4. POHDINTA

Materiaaliin kätkeyty animaation vakava leikki

Pohdinta jakautuu kahteen osaan opinnäytteen kahden ytimen mukaisesti. Ensin tarkastelen animaation sallivuutta ja miten se mahdollistaa henkilökohtaisesti merkityksellisten teemojen käsittelyn. Toiseksi valaisten miten materiaalisuus ja käsinkosketeltavuus vaikuttavat ilmaisumahdollisuuksiin. Taiteilijan kannalta ne kummatkin ovat olennainen osa erityisesti nukkeanimaation tarjoamia mahdollisuuksia. Nämä aihepiirit on jaettu kahteen kappaleeseen tässä järjestyksessä, koska ensimmäinen on läsnä ja vaikuttaa ratkaisuihin nukkeanimaation suunnitteluvaiheessa, kun taas jälkimmäinen on vahvemmin vaikuttamassa nukkeanimaation rakennusvaiheessa. Toki on huomattava, että sallivuus on koko nukkeanimaatioprosessin ehtoja määrittelevä ominaisuus.

Tässä opinnäytteessä on kyse niiden ominaisuuksien tarkastelusta, jotka *Balcony at the end of the world* nukkeanimaatioelokuvan valmistusprosessissa mahdollistivat minulle luontevan, helpon ja hedelmällisen ilmaisun henkilökohtaisesti merkityksellisille teemoille. Kyse on ilmaisumahdollisuuksista ja ilmaisumuodoista, mitkä parhaiten palvelivat tarpeitani taiteilijana opinnäytteen kuvaamalla hetkellä.

Osa ilmaisumahdollisuuksista tukevista ominaisuuksista liittyy animaatiomedian ja – taidemuodon erityiseen luonteeseen, mistä käytän kokemuksestani nousevaa käsitettä sallivuus. Osa ominaisuuksista liittyy nukkeanimaation valmistamisen erityispiirteisiin, erityisesti prosessin materiaalisuuden keskeisyyteen ja käsinkosketeltavuuteen. Taiteilijan kosketus ja suhde käsillä olevaan materiaaliin on olennainen osa nukkeanimaation luomista. Lopulta osa tekijöistä on sidoksissa taitelijuuteeni, mikä pohjaa persoonallisuuteen ja henkilökohtaisten kokemusten käyttöön ilmaisun käyttövoimana. Näistä tekijöistä yhdessä rakentui ilmaisukeino, mikä kyseisellä hetkellä ja tällä pienellä kokemuksella vaikuttaa minulle sopivalta, kerrontaa odottavia tarinoita vapauttavalta.

4.1. KYYNELEET NAURURYPYISSÄ

Henkilökohtaisuus animaation sallivuuden sylissä

Opinnäytteen ensimmäinen ydin matkalla kohti henkilökohtaisia ilmaisumahdollisuuksia on animaatiomedian erityinen luonne, mikä käyttämäni sallivuus termin sisällä mahdollistaa monimuotoisen ilmaisun.

Tässä kohtaa on tärkeää tarkastella henkilökohtaisten kokemusten siirtyminen sormenpäistä

taiteelliseksi ilmaisuksi animaationukkeeseen, lavastukseen ja rekvisiittaan, jolloin syntyy näkyvä ja näkymätön yksityinen maailma ryhmätyönä rakennetun tarinankuljetuksen sisään. Taiteellisessa ilmaisussa on kiinnostavaa, mikä herättää pinnan alla olevat yllykkeet, vapauttaan tunteiden kiinnikkeet ja kädet ilmaisemaan sisäistä maailmaa. Mikä houkuttelee esiin juuri tämän sisällön ja muodon. Jälkikäteen on kiinnostavaa itseironisesti hymyillen ja toisaalta taas vakavasti itsen äärelle pysähtyen tutkiskella, kuinka toimintaseikkailuun rakentui ikkuna keski-ikäisen naisen mielenmaailmaan kipukohtineen, traumaoineen ja ajankohtaisine kriiseineen. Tämä voi olla yllätys animaatiota luoneille kanssataiteilijoille, jotka ovat hyvin erilaisessa elämäntilanteessa olevia nuoria miehiä. Animaatio on syvästi pohdittua tarkoituksellista taidetta, jonka avulla on monimuotoisesti mahdollista ilmaista inhimillisen elämän kerroksellisia tasoja ja ilmiöitä.

4.1.1. Sallivuus

Käsitykseni animaatiosta erityisenä ja omalaatuisena mediana mahdollisti, salli ja jopa kutsui esiin yksilöllisen otteen elokuvaan ja henkilökohtaisen elämän teemojen purkautumisen kerrotaan. Edelleen, näillä viimeisillä sivuilla väitän, että animaatio välineenä ja taidemuotona on tekijälleen monella tapaa äärimmäisen salliva. Tässä yhteydessä sallivuus on termi, mikä nousee kokemuksestani tämän välineen äärellä. En ole löytänyt sille aikaisemmin käytetyistä termeistä korvaajaa. Sallivuus on yläkäsite, mikä kantaa sisällään monta animaatiotähtäystäseen liittyvää piirrettä. Minulle sallivuus tarkoittaa kielletyn ja rajatun vastakohtaa. Se merkitsee vapautta. Lempeän uteliasta ja avointa tapaa katsoa, kokea ja ilmaista. Tähän sitoen ymmärrän siis animaation median, taiteenmuotona, ilmaisukeinona ja tekniikkana, jota kannattelee sisään rakennettu vapaus ilmaista ja kokeilla, niin sisällöllisesti ja ulkoasullisesti kuin menetelmällisesti ja teknisesti. Seuraavaan on koottu kappaleessa *Pieni salliva liike* esitettyjä asioita, kuten animaation kieli, leikki, vapaus ja sisäänrakennettu henkilökohtaisuus, mitkä mielestäni selittävät käyttämäni käsitettä.

Wells (1998, 2006, 2008) tuo teoksiaan esiin, että animaatio tarjoaa merkittävällä tavalla erilaisen ja jopa radikaalin sanaston, ilmaisun ja muotokielen, mikä mahdollistaa tekijöilleen ainutlaatuiset ilmaisun rajat ja mahdollisuudet käsitellyissä aiheissa. Animaatio on media, jossa perinteisestä elokuvasta poiketen erikoiset yhdistelmät ja rajojen venyttäminen ovat mahdollisia. Animaatiolla on taipumus muuttaa täysin säännöt ja ehdot, joita perinteiset esittämisen muodot käyttävät. Animaatio pyrkii kertomaan tarinoita yllättävillä ja ennakoimattomilla tavoilla. Edellä mainitut mahdollistavat taiteilijoille suuremman luovan vapauden.

Tekijän näkökulmasta animaatiogenren sisällä on muita elokuvamuotoja vähemmän yleispäteviä kaavoja, joita taiteilija voi kokea olevansa pakotettu seuraamaan. Tällöin taiteilijan tietoiset valinnat määrittelevät teoksen ulkomuodon ja omaperäisyyden, jolloin se palvelee niitä, jotka eivät pyri vain soveliaimpiin ilmaisun muotoihin, vaan kehittävät mediaa omiin tarpeisiinsa.

Animaation tietoinen keinotekoisuus ja illuusio ovat pohja leikin tunnulle, mikä vastaa unien ja fantasian maailmaa, jolloin tarinankerronta tarjoaa erilaisen tavan todellisuuden esittämiseen luomalla koodeja ja sääntöjä, jotka radikaalisti poikkeavat jakamastamme arkitodellisuudesta. Tämä mahdollistaa henkilökohtaisen taiteellisen ilmaisun suuremman liikkumavaran.



Merkittäväksi asiaksi nousee sanattomuus ja kielettömyys, koska se antaa mahdollisuuden teemallisten ja kuvallisten merkitysten korostamiseen. Teema-tarina-toiminta- estetiikka edellä kulkeminen ilman sanallista ilmaisua saattaa hyvinkin johdattaa voimakkaampaan kuvalliseen materiaaliin merkitys- ja viitetasolla. Merkitykset nousevat taiteilijan kokemusmaailmasta. Vaarana tässä on merkitysten, viitteiden, vihjeiden ja kerrosten tarkoituksellinen ahmaminen kuvaan. Tästä voi seurata katsojan kannalta kerronnallisesti ja visuaalisesti raskas, käsittämätön ja sekava maailma. Vastapainoksi tähän on todettava, että toisinaan kuvissa näkyvät asiat ovat pelkistetyksi juuri sitä mitä ovat, ilman erityisiä merkityksenantoja, ja lisätty kuviin, koska ovat esteettisiä, hauskoja, kiinnostavia tms. Sanattomuus saattoi toimia minulle merkittävänä etuna, koska koen itseni vajavaiseksi ilmaisemaan itseäni sanoilla, puheella ja kirjoittamalla.

Minulle animaatio edustaa vapautta yhdistettynä leikkiin, johon on sisäänkirjoitettu monimuotoinen kokeilevuus ja rajojen rikkominen. Jos ajattelen opinnäytteellä pohjalla olevaa animaatioprosessia, niin vapaus ja rajojen rikkominen alkoi ryhmässämme jo ennen Balcony-elokuvan tekemistä Gremlins ja Aliens nukeilla animoidulla aikuisviihde-elokuvalla, mikä kuitenkin vastasi oppitunnin tehtävänantoa.

Löyhemmät sidokset todellisuuteen antavat tekijöille enemmän vapauksia, mutta samalla myös lupauksia lunastettavaksi, koska monimuotoiset ilmaisun mahdollisuudet voivat houkuttaa lisäämään elokuvaan tarinallisia kerrostumia, monitasoisia merkityksiä ja yksityiskohtia, jotka eivät kuitenkaan avaudu katsojalle. Suunnittelussa oli pidettävä mielessä, miten tekijöiden animaatioon luoma sisäinen maailma ja todellisuus ilmenevät konkreettisin hahmoon liittyvin ja lavastuksellisin keinoin. Omassa mielessä kulki prosessin mittainen pohdinta siitä, miten animaation kerronta tavoittaa katsojan jäämättä täysin tekijälähtöiseksi suljetuksi itseilmaisuksi.

Minulle merkittävä osa animaatiomuodon mahdollistamaa sallivuutta on henkilökohtaiseen kokemukseen perustuvan sisällön helppo liittäminen kerrontaan. Paul Wells (1998, 2) puhuu siitä, kuinka ihmisillä on halu ilmaista syvällisesti persoonallista, toisinaan tietoista, toisinaan tiedostamatonta näkökulmaa, tunnetta tai kokemusta. Animaation keinoin näille on mahdollista löytää omaleimaisen, tekijänsä näköinen, ilmaisu. En väitä, että tämä on pelkästään animaatio välineestä nouseva ominaisuus, vaan osansa antaa tekijän persoonallisuus, tekniikat ja materiaalit sekä kulloinkin käsillä oleva aihepiiri ja työryhmään liittyvät ominaisuuden. Pieni media mahdollisti jopa neljän ohjaajan visioiden mahtumisen kahdeksanminuuttiseen elokuvaan.

Näen toki, että henkilökohtaisten taustojen käyttäminen luovuuden polttoaineena koskee laajemmin kaikkea taiteen tekemistä, mutta koska tämä opinnäytetyö käsittelee aihetta suhteessa nukkeanimaatioon, niin painotan, että juuri tämä väline mahdollisti sen juuri minulle, henkilökohtaisesti. Wells (2006, 14, 15) tuo tähän liittyen esiin, että monissa animaatioissa on omaelämäkerrallinen taipumus. Animaatio tarjoaa mahdollisuuden operoida turvallisessa tilassa ja luoda auteur-tyyppisiä taiteellisia näkemyksiä, normien ja rajoitusten ulottumattomissa, mikä vaikuttaa sekä tuotannon keinoihin että esittämisen tyyliin (Wells 1998, 199). Havainnot reaali maailman kaavoista vasten mielikuvitusta kahlitsemattomia sääntöjä, määräyksiä ja sovinnaisia tapoja voivat tuottaa kiinnostavia vertailukohtia persoonallisen ilmaisun perustana (Buchan 2010, 16).

4.1.2. Aikuisen vakava leikki

Lapsen leikin kaltainen kiintymys, intohimo ja uteliaisuus ovat minusta animaation tekemisen ehtoja. Tähän voi yhdistää Buchanin (2010, 2) toteaman, että Quay-veljesten animaatioiden metafyyminen leikki on kokeilua ja tämä kokeilu merkitsee myös oppimista odottamattomasta.

Animaation leikkisyys ei mielestäni latista tai karkota keveyteen vakavien, raskaiden ja syväle menevien aiheiden käsittelyä. Tarkoitus ei ole pilkata, väheksyä tai vaimentaa. En puhu nyt nauramisesta tai naurettavaksi tekemisestä. Maailman ilmiöineen voi nähdä pää kallellaan silmiään siristäen, kuin tarkoituksella askeleen verran sivuun, naurettavuuden ja kummallisuuden taakse astuneena. Psykologina olen ollut raskaiden asioiden äärellä asiakkaiden kanssa. Näitä ihmisen elämän vaikeita asioita voi katsoa vakavasti lämmöllä ymmärtäen, mutta samalla huumorin avulla etäännyttäen, jolloin näihin viiltävyydestä ja ahdistavuudesta huolimatta saa kohtaamista ja käsittelyä helpottavan hieman etäämmän näkökulman. Tähän viittaa tämän opinnäytteen nimi ”*Kyyneleet naururypyissä*”. Aikaisemmin todettu normaalius/erilaisuus jatkumo, jota animaationukke kantaa, on herkullinen ja hedelmällinen alusta tutkiskella elämään väistämättä kuuluvia kipukohtia.

4.1.3. Mielensisäiset hahmot

Se, että kyse oli nimenomaan animaationukeista ja animaatiohahmoista kerronnan välikappaleena, oli onnistuneen kokemuksen kannalta merkittävä. Tämä tarjosi nukentekijätaustallani sekä jotain mihin aikaisempien taitojen pohjalta kiinnittyä, mutta toisaalta uuden pienemmän mittakaavan kautta uusia haasteita. Minä olen sitä mieltä, tällä tavalla ulkoistettu esine, objekti, jaksaa kantaa paremmin vaikeita ja raskaita rooleja, mitkä ihmisenäyttelijän harteilla voivat olla katsojalle liian tukala kokemus. Tämä näkemys perustuu kliiniseen kokemukseeni psykologina, missä työssä olen käyttänyt paljon hyväkseni objekteja, joiden avulla ulkoistaen on etäämmältä helpompi käsitellä vaikeita asioita. Minusta tämä sopii nukkeanimaatioon hyvin.

Suzanne Buchan, joka on tutkinut Quayn veljesten animaatioita, toteaa voitavan sanoa, että jokaiseen hahmoon siirtyy animaattorin persoonallisuus ja psykologia muuntuneena (2010,107). Itse ajattelen, että näissä hahmoissa on osa minua, osa jotain hahmon synnyttämää ja vielä osa jotain käsittämätöntä. Wells (2006) muistuttaa, että tekijänä sinulla on pääsasi eliniän mittainen hahmojen varasto. Joskus uusi hahmo sekoittuu johonkin tutumpaan, pidempään mukana kulkeneeseen.

Kun kannoin nuket ja rekvisiitan opintoihini kuuluvaan MA -seminaariin, niin näin selvemmin kuin valmiista elokuvasta, kuinka lähelle päästän ihmiset sen kautta, että tuon heidän eteen itse tekemäni esineet, käyttötarkoituksestaan ja merkityksestään irrallaan. Siinä oli jotain häiritsevää, koska se oli paljastavaa siinä mielessä, että toiset pääsivät konkreettisen lähelle minua, osaamistani, taidettani ja näihin objekteihin animaatioprosessin aikana sitoutuneita merkityksiä ja tunneviitteitä kosketellessaan nukkeja ja esineitä.

Tässä kokemuksessa päästään samalla lähelle Bunkkerin yhtä keskeistä teemaa eli läheisyys – etäisyys säätelyä. Jopa näin ulkoistetusti, objektien välityksellä, irti aikaisemmasta kontekstista, ja samalla, edellisen juuri kirjoittaneena, väitän että Tohtori vastusti koko olemuksellaan joutumista objektiksi, kädestä käteen kiertäväksi esineeksi. Sen halu olla subjekti elää edelleen minun siihen lataamien merkitysten kautta. Ja sen merkitys minulle ja mustasukkainen halu varjella sitä nousee siitä, että minun silmissä se ei ole pelkkä animaationukke, vaan veistoksen kaltainen hahmo.

Mustasukkaisena nukentekijänä, jolle kukin käsistä päästetty objekti on itsenäisesti olemassa oleva ja usein henkilökohtainen, tämä ajatus on vieras ja vaivaannuttava. Animaatiomedian tarinankerronnan kannalta ajatus on olennainen ja ymmärrettävä: nukke on nukke ja tarinankerronnan väline. Monin paikoin kirjallisuudessa puhutaan onneksi myös siitä, miten hahmo tahtoo liikkua ja ylipäätään olla olemassa. Hahmolla on mielestäni itsenäinen sisäänrakennettu luonne.

4.1.4. Mistä tämä nousee

Henkilökohtaisten kokemusten ja tunteiden käyttäminen taiteellisen ilmaisun taustana ja käyttövoimana ei ole minulle uutta tai tavatonta. Se, miksi otan asian esiin tässä kohtaa, johtuu siitä, että käsillä olevassa animaatioissa henkilökohtaisuus oli tavallista paljaampaa ja ikään kuin huusi päästä ilmaistuksi. Tämä on puhtaasti minun kokemus. Katsojalle, jolla ei ole kosketusta minuun taiteilijana tai ikkunaa minun elämäntapahtumiin, tämä taso jää näkymättömäksi. Minulle ja elokuvan nähneille läheisille henkilökohtainen taso on näkyvän tunnistettava.

Kuten jo johdannossa totesin, tämä kaikki kiertyy lopulta taiteilijuuteeni liittyvään ilmiöön. Kyse on minusta näkijänä, kokijana, tekijänä. Minusta taiteilijana. Minusta minuna, josta kaikki lopulta lähtee. Tärkein lähtökohta on se, että minun on oltava totta itselleni. Lienee siis varsin luonnollista, että kädenjäljessä näkyy elämänmatkan mittainen kysymys ja kipuilu. Elämän ja persoonallisuuden ristiriitaisuudesta on mahdollista muodostua rikkoutumisen sijasta taitelijan ilmaisun käyttövoima. Osa elokuvaan suodattuneista teemoista on täysin tiedostettuja valintoja, osa alitajuisesti mukaan tulleita. Taiteellinen itseilmaisu on näin ollen tietoisista rajattomuutta ja heittäytymistä yhdistettynä psykologi-minän suitsemaan varovaisuuteen. Pois ei voi pyyhkiä psykologitaustaa ja vuosia raskaantason psykiatriassa. Se luo väistämättömiä ehtoja luovaan työhön. Kannan mukanani lukemattomia ihmisten tarinoita, joita en koskaan voi suoraan kertoa tai kuvata, vaikka ne olisivat ehdottomasti sen arvoisia ja tärkeitä ihmisten kuulla. Mutta selvää on, että näistä tarinoista kumpuavat teemat siirtyvät tavalla tai toisella töihini.

Eikö taide ja taiteen tekeminen ole pohjimmiltaan itsen tutkimista, mikä väistämättä heijasta sitä, että näemme ympäröivän maailman ilmiöineen minämme kautta. Taiteilijat tekevät oma-

kuvia. Tämä on tavallaan minun omakuva. Tai yksi osa siitä sirpaleisesta peilistä, josta minä rakennun.

Minä käytän ympäröivää maailmaa, ihmisiä piirteineen ja kokemuksiani tietoisesti muovatesani jotain ja luodessani jotain. Ihmiset kiehtovat minua. Tarinat kiehtovat minua. Ihmisten tarinat. Pienet tarinat. Pakahduttavan suuret tarinat. Kohtaamiset, kosketukset ja katseet, joissa tarinat syntyvät, ovat kertomisen arvoisia. Ihmiset resonoivat minulle tavalla, joka haastaa asettumaan hiljaa kuuntelemaan, Usein syrjästä ja usein varjosta käsin. Kypsymisen myötä kehittynyt armollisempi suhtautuminen itseen auttaa näkemään toiset ihmiset lempeämmin silmin, sen toivon välittyvän tästä animaatiosta.

Henkilökohtaisuuden tihkuminen on osin analyttisen harkinnan tulosta. Toisaalta olen opiskelun aikana antanut itselleni luvan irtautua pohdinnasta, taustojen analysoinnista ja antanut käden viedä. Kouluun liittyneissä töissä on aikaisemminkin ollut tunnistettavissa teemojen ja tyylin sipaisuja, mutta silti ne ovat olleet vahvemmin toisten taiteellisten näkemysten suitsemia. Tämä käsin tehty maailma ja tarina kertoo syvemmin miten koen elämän ilmiöitä. Näin jälkikäteen katsottuna minun ominta maailmaa elokuvassa edustava Bunkkeri on läpeensä raadollisen henkilökohtainen ilmaisu maailmasta. Eikä edes symbolisesti, vaan karun suoraa huutoa kuluneiden vuoden kriiseistä, kohtaamisista ja keski-ikäisen naisen kamppailusta; naiseudesta, seksuaalisuudesta, vanhenemisesta ja kauneuden rapistumisesta. Se myös ilmentää sitä, mitä syvemmin opin psykologina: ihmiset ovat arvaamattomia, koskaan et voi tietää mitä tapahtuu, tai mitä ihmisen ilmiön alta paljastuu kerros kerrokselta. Ruumiinkuvan häiriöt, irrallisuus, yksinäisyys, persoonallisuuden hauraus ja läheisyyden säätelyn pulmat sekä kauneuden ja nuoruuden ihanteet toimivat yhä enemmän pahoinvoinnin lähteinä. Naisuus, seksuaalisuus, rinnat, rikkinäisyys ja toisaalta itsen etsintä ovat sekä pieniä että suuria kysymyksiä. Olen kohdannut ne hinnat, joita maksetaan kaikesta tästä. Ehkä sittenkin kaiken takana on ihmisen ikaikainen pelko vääjäämättömän kuoleman lähestymisestä.

Henkilökohtaisuus ei välttämättä ole hyvä asia. Itselle tärkeät ja lähelle omaa elämää tulevat aiheet voivat tarinan objektiivisuuden näkökulmasta sumentaa näkymää ja johtaa kerrontaa tarpeettomille harhapoluille. Aiheen käsittely voi jäädä kapea alaiseksi, jos on varottava aiheen sisältämiä kipukohtia, jotka voivat laukaista sen kaltaisia tunnekokemuksia, joiden käsittely voi haitata tarinankerrontaan tähtäävää prosessia. Ryhmätyönä tehdyn animaation kohdalla on oltava valmis siihen, että toiset tarttuvat itselle kallisarvoiseen aiheeseen, vääntelevät ja muuntavat sitä niin, että se ei enää tunnu omalta, kuulosta omalta tai näytä omalta.

Balconyn kohdalla lopputulos on mielestäni myös toisten katsottavissa. Objektien ja materiaalin sekä haptisen esittävyiden kautta olen pystynyt luomaan jotain, mikä on yleistettävissä olevaa, kohtuullisen ymmärrettävää. Se tarjoaa riittävästi tarttumapintoja tunnistamisen ja samastumisen kokemuksille. Näin siitä huolimatta, että sisällöt ja niiden ilmaisut kumpuavat sisäisestä maailmastani, erityisesti kyseisen vuoden tapahtumista ihmisineen. Keski-ikäisen naisen traumat, surut ja murheet eivät jää yksityiseksi hymistelyksi, vaan sitoutuvat isompiin aiheisiin. Bunkkerin maailma, yksityinen pieni maailmani avautuu laajemmalle. Teosten aiheet ovat äärimmäisen yksityisiä, mutta samalla kaikkien yhteisiä, jolloin ei enää ole kyse pelkästään henkilökohtaisen kokemuksen siirtymisestä taiteelliseksi ilmaisuksi, vaan yhteisesti jaetutusta todellisuudesta.

Toivon, että sen syvän kokemuksen ja intohimon, mikä minulla oli elokuvaa rakentaessa välittyy katsojalle edes jossakin muodossa. Ehkä se tulee esiin intensiivisenä tunnelmana, atmosfäärinä, mieltä kutkuttamaan heräävinä kysymyksinä tai alitajunnasta nousevina tuntemuksina. Mahdollisesti se on tunnistamista, kavahdusta tai tunnereaktiota. Tarkoitus ei ollut järkyttää tai kikkailla, vaan kertoa siitä, mikä on tärkeää: ihminen suhteessa toiseen ihmiseen. Me kasvamme minuiksi peilisuhteessa toisiin ihmisiin. Suunta johon nyt olemme menossa, on arveluttava. Peilit joihin peilaamme, ovat vääristyneitä. Siksi tämä tarina oli kerrottava.

4.2. TUMMA KARHEUS PEHMEYDESSÄ

Nukkeanimaation materiaalisuuden kokemukset ovat opinnäytteen toinen ydin. Animaatio kiehtoo minua juuri siitä syystä, että se on materiaalisuudesta nousevaa käsin tehtyä taidetta. Nukkeanimaation synty ja sen mahdollisuuden ovat konkreettisesti ihmisen kädessä, *Balcony at the end of the world* -animaation kohdalla minun kädessä. No, myönnettäköön, että näiden käsien lisäksi kolmen muunkin käsiparin hallussa. Käsityöelementit ja taiteellinen käsityöläisyys ovat nukkeanimaatiotyön keskeistä osaamisaluetta. Kaikki on valmistettava itse.

Wellsin (1998) sanoin kolmeulotteinen animaatio on suoraan suhteessa materiaalisuuden ilmaisun kanssa, kutsuen kertomuksen esiin rakennetuista objekteista ja ympäristöistä, luon-

nollisista aineista sekä itsestään selvinä pidetyistä arkimaailman elementeistä. Tätä tapahtumaan Wells (1998, 9) kutsuu materiaalisuuden uudelleen animoinniksi tarinakerronnallisiin tarkoituksiin.

Tekijän kannalta kiinnostava, monimutkainen ja ristiriitainenkin puoli on se, että käsityö ja kädenjälki ovat samanaikaisesti sekä näkymätöntä että kätkettyä, kuten Peter Lord (2009, 9) toteaa, ja silti läsnä jokaisessa kuvassa. Minun kokemuksessa tämä on sekä etäännyttävää että intiimiä samaan aikaan. Bunkkerikohtauksessa kaikki näkyvä on tekemääni, visioni ja kosketukseni lävistämää.

4.2.1. Materiaalin ja tekijän vuoropuhelu

Nukkeanimaatio on taidemuoto, joka haastaa tekijän tietoisesti katsomaan ja kuuntelemaan, tai pikemminkin tunnustelemaan sitä, mitä kädessä oleva massa tahtoo antaa itsestään tarinaan. Ymmärrän toki, että toisin katsoen on kyse siitä, mitä minä tietoisesti tai tiedostamatta annan materiaalin kertoa. Nämä puolet ovat elävässä yhteydessä keskenään muodostaen sen pohjan, jolle teokset rakentuvat. Samalla vuoropuhelu kutsuu katsojan osalliseksi läheisestä, todellakin konkreettisesta kontaktista, mikä on kuvassa nähtävien objektien ja tekijän välillä. Tämä vuoropuhelu on pohjana sille, millaista materiaalista maailmaa tahdoin rakentaa.

Balcony of the end of the world -animaatiossa materiaalisuus on vahvasti läsnä. Luonto- maassa ja Bunkkerissa materiaalisuus on korostettu osa teoksen ilmaisua. Hetkittäin materiaali on niin suuressa osassa kerrontaa, että materiaali näyttää tarinan suunnan ja luo kantavan tunnelman. Osa sisällöistä, muodoista ja merkityksistä rakentui vasta konkreettisesti kosketuksessa materiaaliin. Tällaisissa tilanteista nousee esiin kysymys: entä jos materiaali puhuu itsessään? Onko niin, että joillakin asioilla on sisäinen tahtonsa tulla näkyväksi materiaaleissa tai materiaalin kautta? En ole niin analyttinen, että työssäni toteutuisivat jatkuvas- ti tiedostetut taiteelliset pyrkimykset. Valmistusprosessiin liittyy käytännön ja pakon edessä tehtyjä ratkaisuja, jolloin tila ja materiaali luovat ehtoja ja toteumia yli ja ohi suunnittelijan tietoisesta näyn. Tila, materiaali, väri ja esine voivat itsessään kutsua esiin jotain, mitä en alun perin ollut suunnitellut.

Prosessin kuluessa oli käänteentekeviä hetkiä, jolloin materiaali ja kosketus alkoivat vaikuttaa tarinaan. Esimerkkinä voi mainita *Tohtorin* rosoisten kasvojen työstäminen valu toisensa jälkeen. Tämä oli erityinen kiinnittymisen hetki, jossa materiaali alkoi näyttää suuntaa ja kosketuksen kautta taustalla olleet teemat pääsivät siirtymään osaksi animaatioelokuvaa. Käytetty materiaali vaikutti hahmon luonteeseen, pehmentäen hahmolle aiemmin luotua taustatarinaa. Se salli mukaan vasta sillä hetkellä oivallettuja piirteitä, jotka vaikuttivat koko kohtauksen sävyyn. Samanlainen voimakas kokemus minulla oli muidenkin kasvojen ja erityisesti naamioiden luomisessa. Käsissä oli pilalle menneitä kasvo- ja naamiovaluja, joissa lateksiriekalet olivat kuin ylitse jäänyttä ihoa. Ne eivät suostuneet onnistumaan, mutta eivät suostuneet myöskään poisheitettäväksi jätteeksi. Ne jäivät Bunkkeriin osaksi lavastusta kertomaan karua tarinaansa pinnallisuudesta ja katovaisuudesta.

4.2.2. Kädenjälki

Tässä työssä näkyy kädenjälkeni ja käsialani suurempana ja paljaampana, kuin muissa opintoihini liittyneissä teoksissa. Kädenjälki ja tekemisen ote on samanlainen kuin tekemissäni veistoksissa ja teatterinukeissa. Tämä johdattaa pohdinnan materiaalin ja tekniikan osuuteen henkilökohtaisten kokemusten siirtymisessä animaation kerrontaan nukkeen ja lavastukseen. Suora yhteys materiaaliin herättää välittömän vuoropuhelun taiteellisen idean ja käsissä olevan aineen välillä. Tässä kohtaa tilanne vastaa kuvataiteilijan ja kuvanveistäjän luomisen prosessia. On olennaisesti kyse minun henkilökohtaisesta suhteesta materiaaleihin, tekstureihin, pintaan ja väriin tekijänä ja taiteilijana. Kokemusten, tunteiden ja elämän kuvaaminen muovaamisen, veistämisen ja pinnan käsittelyn kautta on minulle omin tapa ilmaista itseäni.

Osaltaan kyse on materiaalien ja työmenetelmien valintaan liittyvistä käytännön asioista. Työstin sellaisia materiaaleja, joita pystyin kohtuullisesti hallitsemaan. En toki hallitsemaan vaivatta, mutta silti työstämään paremmin kuin toisia materiaaleja. Näiden minulle suotuisten ja helppojen materiaalien avulla henkilökohtaisen kokemusmaailman asiat siirtyvät suoraan kädestä materiaaliin ja pintaan osaksi tarinaa. Tämä on kiinnostavaa, koska tarina ja maailmojen ehdot olivat yhdessä suunniteltu, mutta käytännön käden työn tuloksena kokemukseni ovat läsnä tässä materiaalisessa maailmassa. Tässä työssä koin vahvasti sen, että tekijän suora yhteys materiaaliin, otollinen tekniikka, teoksen helposti hallittava koko sekä mahdollisuus kokonaisen maailman luomiseen johdattavat siihen, että tarinasta



tulee henkilökohtainen. On kerrassaan huimaa nähdä, kuinka mielensisällöt välittyvät konkreettisen suoraan kädestä aineeseen. Elokvasta tuli, ei pelkästään minun näköiseni, vaan myös minun tuntuiseni.

4.2.3. Materiaalin arvaamattomuus

Kädenjälki näkyy elokuvan lopputuloksessa konkreettisesti onnistumisineen ja virheineen varsinkin, kun ne näkee suurelta valkokankaalta lähikuvina. Toisaalta juuri tämä tekee nukkeanimaatiosta taiteenlajina elävää ja inhimillistä. Tekijälle tämä inhimillisyys ei aina ole ilo, vaan pikemminkin taakka, minkä kanssa eletään viikkoja ja kuukausia. Käsintehdyssä maailmassa hallitsemattomat ja sattumanvaraiset tekijät ovat välttämätön paha. Materiaalin hallinta on harvoin täydellistä ja tekijän odotusten mukaista. Tämä on materiaalisuuden toinen puoli, mikä on jatkuvasti läsnä valmistusprosessissa, mutta ei saa näkyä valmiissa lopputuloksessa, mikäli kyseessä ei ole tietoinen esteettinen tai tyyllillinen valinta.

Edellä mainituista materiaalien ominaisuuksista voi tulla arvaamattomia seurauksia elokuvan visuaalisen ja tarinallisen jatkuvuuden hallintaan. Toisaalta materiaalien hallintaan liittyvät pulmat ja jopa ylipääsemättömät virheet voivat olla myös kerronnallinen keino ja hyväksytty osa kyseisen animaation maailmaa, kuten Suzan Buchan (2010) on kuvannut Quayn veljesten työtavan kohdalla. Sattumanvaraisuuden ja hallitsemattomuuden hyväksyminen voivat johdattaa jonkin uuden oivalluksen jäljille, mikä lisää tarinan visuaalista ja kerronnallista voimaa. Inhimillisen virheen näkyminen voi animaatiossa olla hyväksyttyä. Katsomiskokemuksessa se voi olla jopa kiinnostava piirre tai se voi olla vaivaannuttava ja häiritsevä yksityiskohta.

Nämä nukkeanimaation piirteet ovat niitä, jotka vetävät katsojan huomion elokuvan haptisiin ominaisuuksiin. Poikkeamat ehkä pikemminkin herättävät muistoja ja aiheuttavat tunnistamisen väristyksiä. Omalla kohdalla tein ratkaisun, että materiaalit ja käytetyt tekniikat saavat näkyä elokuvassa.

4.2.4. Mitä vielä?

Edellisten seikkojen lisäksi ymmärrän toki, että osa kokemuksen riemua syntyi siitä, että ensimmäistä kertaa pääsin luomaan kokonaista maailmaa, jolla on omat sääntönsä ja lainalaisuutensa. Tässä on kyse siitä, että käsikirjoitin ensimmäistä kertaa. Käsikirjoittaa termi saa tässä suuremman merkityksen, koska käsikirjoitettu oli myös omin käsin rakennettu näkyvään muotoon. Tämän prosessin tarkempi tarkasteleminen olisi vaatinut erilaisen lähestymistavan.

Balcony at the end of the world animaation syntymisen taustalla ollut erikoislaatuinen ryhmätyö olisi ollut ehdottomasti tarkemman kuvaamisen arvoinen. Ryhmätyön luonteen ja erityispiirteiden käsittely on niin laaja alue, että se ei tähän opinnäytteeseen mahdu. Kiitollisena kumarran työryhmälleni.



5. LOPUKSI

Minun haasteeni ja oikeuteni on tehdä pieni maailma näkyväksi. Maailma, mikä on tarinan kantama, materiaalien lävistämä ja läpeensä mieleni ja käteni tuote. Maailma, jossa fantasia kaappaa todellisuuden työkalukseen. Nukkeanimaation hahmot ja lavastus ovat käsin rakennettua kosketeltavaa ja liikuteltavaa todellisuutta, raakaa mielikuvituksen lävistämää materiaalia. Toisaalta kyseessä on mittakaavaan rakennettu lavaste, mutta lopulta on kyse siitä, kuinka sen materiaaliset ominaisuudet luovat tarinan maailman, ovat tarinan maailma ja tarina itsessään. Materiaalilla on oma elämänsä ja tahtonsa. Se asettuu pienen maailman näyttämöksi omilla ehdoillaan, huolimatta sitä koulivasta kurittomasta ja osaamattomasta kädestä.

Nukkeanimaation sallivuuden merkittävin piirre minulle on henkilökohtaiseen kokemukseen perustuvan materiaalin helppo liittäminen animaation kerrontaan. En väitä, että tämä on pelkästään nukkeanimaatiosta välineenä nouseva ominaisuus. Osansa tuo edellä kuvattu käden kosketuksessa elävä materiaali. Siinä ovat myös minuuteni kerrokset sulassa ristiriidassa ja toimivassa vuorovaikutuksessa.

Viimeistellessäni tätä opinnäytettä olen taas aloittanut työt psykologina. Nähtäväksi jää, mitä näistä kokemuksistani kannan mukana siihen suuntaan. Ehkä sen voiman ja rauhan, mikä nousee ristiriitaisuuden hyväksymisestä ja valjastamisesta arvaamattomia mahdollisuuksia avaavaksi ilmaisukeinoksi. Ehyemmän naisen, kokijan, näkijän, tekijän ja taiteilijan, jolle kulu-
neet kuusi vuotta antoivat mahdollisuuden kiireettä ja hapuillen löytää kielen ja ilmaisun, jolla voi nähdä sisään ja ulos. Sain mukaani jotain, minkä turvin voin seisoa hiljaisuudessa huu-
tavaa kylmyyttä ja julmuutta vasten. Ja siellä ne ovat; Siipimies, Tohtori ja pätkä Bunkkerin
seinää työhuoneeni ikkunalaudalla, muistuttamassa, että tässä ei ole koko totuus.

Ehkä on niin, että epätäydellisyyden surusta nousee ilo juuri siinä kohdassa, missä särö ylittää syvimmälle.



LÄHTEET

Kirjallisuuslähteet

- Barker, Jennifer M. 2009. *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Buchan, Suzanne. 2010. *Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Criffin, George. 2007. Concrete Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 2, no 3, 259–274.
- Hames, Peter. 2009. *Czech and Slovak Cinema: Theme and Tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Harryhausen, Ray & Dalton, Tony. 2009. *A Century of Model Animation. From Méliès to Aardman*. London: Aurum Press Ltd.
- Laamanen, Olli. Nukkeanimaatiomaailman materiaalit. Teoksessa Saarinen, Eija & Tanskanen, Ilona (toim.) *Eläväksi animoitu*. Turku: Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 56. 45–78.
- Leinonen, Tuula. 2014. *100 vuotta suomalaista animaatiota*. Helsinki: Aalto ARTS books.
- Lord, Peter & Sibley, Brian. 1998. *Cracking animation. The Aardman Book of 3-D Animation*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Marks, Laura U. 2000. *Skin of the film: intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham, NC and London: Duke University Press.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Minn, Elina. 2010. Hyödylliset valheet. Teoksessa Saarinen, Eija & Tanskanen, Ilona (toim.) *Eläväksi animoitu*. Turku: Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 56. 13–35.
- Pohjavirta, Tatu. 2010. Elävä nukke. Teoksessa Saarinen, Eija & Tanskanen, Ilona (toim.) *Eläväksi animoitu*. Turku: Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja 56. 36–43.
- Priebe, Ken A. 2006. *Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology /Cengage Learning, Inc.
- Priebe, Ken A. 2011. *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Course Technology Cengage Learning, Inc.
- Selby, Andrew. 2009. *Animation in Process*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Sobchack, Vivian. 2004. *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Los Angeles: University of California Press.
- Vasseleu, Cathryn. 2009. Tactile Animation: Haptic Devices and the Švankmajer Touch. *The Senses & Society*, vol. 4, no 2, July 2009, 141-162.
- Ward, Paul. 2010. Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, no 3, 293–30.
- Wells, Paul. 1998. *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wells, Paul. 2006. *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA Publishing SA.
- Wells, Paul. 2008. *Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image*. Lausanne: AVA Publishing SA.

Sähköiset lähteet

- Noheden, Kristoffer. 2013. The imagination of touch: surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*, Vol. 5. <http://dx.doi.org/10.3402/jac.v5i0.21111>
- Rocha Souza, Ellen C. 2012. *Beyond Materiality in Animation: Sensuous Perception and Touch in the Tactile Existence of "Would a Heart Die?"* Research Papers. Paper 285.

http://opensiuc.lib.siu.edu/gs_rp/285

Kuvalähteet

Balcony at the end of the world –työryhmä: Marika Laine Leo Liesvirta, Markus Lepistö ja Tommi Mustaniemi

s. 21 Tommi Mustaniemi

s. 23 Markus Lepistö

s. 25, 29, 30a, 31, 43 Marika Laine

